Roger Zelazny
Criaturas de Luz y Tinieblas

FUTUROPOLIS
Miraguano Ediciones

Título original: Cratures of light or darkness

Colección dirigida por: Francisco Arellano

Traducción: Francisco Arellano

Hermosilla, 104. 28009 Madrid Telf. 4016990
I.S.B.N.: 84-85639-87-X
Depósito legal: M. 31.002-1987
Imprime: FARESO, S. A. Paseo de la Dirección, 5 28039 Madrid

ÍNDICE

A Chip Delany,
solamente eso.

Las generaciones desaparecen y otras toman su lugar,
desde el origen del hombre.
Los que alzaron las ciudades
ya no son de este mundo,
¿Qué fue de ellos?

He oído las palabras de Imhotep y Hardelyerdedef,
aquéllas que los hombres proclaman sin citar.
¿Qué ha sido de sus torreones?
Sus muros sólo son polvo
y sus obras se han desvanecido
como si nunca hubieran existido.
Nadie vuelve de allí abajo
para revelarnos su estado mental,
para describírnoslos,
para que podamos tranquilizar un poco nuestro corazón
hasta que llegue el día en que nos reunamos con ellos.

No os regocijéis, no os entristezcáis,
pues ningún hombre tiene el don
de llevar consigo sus riquezas.
Ni tampoco ninguno de los que han ido puede regresar.

HARRIS

Camus entra, con la vara mágica en una mano, con la copa en la otra; y con él una horda de monstruos con las cabezas de todas las bestias salvajes. Surgen como una barahúnda tumultuosa, desenfrenada, con antorchas en las manos.

MlLTON

La envoltura humana es hierro forjado,
el molde humano es una forja ardiente,
el rostro humano es como un horno hermético,
el corazón humano es un abismo hambriento.

BLAKE

PRELUDIO EN LA CASA DE LA MUERTE

EL HOMBRE, en la Noche de su Milésimo Año, recorre la Casa de la Muerte. Si os fuera posible abarcar con la mirada la inmensa sala por la que deambula, no podríais ver nada en ella. Está demasiado oscura como para que los ojos sirvan para algo.

De momento, en esta hora de oscuridad, nos contentaremos con llamarle "el hombre".

Hay dos razones que nos fuerzan a ello:

La primera, que responde a la descripción general y generalmente aceptada de un ser del tipo humano, inalterado, macho, capaz de andar en posición vertical, con pulgares oponibles y con todas sus características típicas; la segunda, que su nombre le ha sido retirado.

A estas alturas del relato, no hay razones que nos obliguen a ser más explícitos.

En la mano derecha el hombre aprieta el cetro de su Amo, y gracias a él se guía en la oscuridad. El cetro le arrastra hacia un lado, luego hacia el otro. Le quema la mano, los dedos, el pulgar oponible, cuando se aparta un sólo paso del camino prescrito. Cuando el hombre llega a cierto lugar, un lugar exacto en el seno de la oscuridad, sube los siete peldaños que conducen a un estrado de piedra en el que golpea tres veces con el cetro.

La luz se hace, difusa y anaranjada, más intensa en los rincones. Revela los límites de la inmensa sala vacía. El hombre aparta el cetro y apunta con él hacia un paso excavado en la propia piedra. Si os fuera posible escuchar en la inmensa sala, percibiríais un sonido parecido al de miles de insectos cuyas alas zumbaran cerca de vosotros, alejándose, acercándose.

Pero el hombre es el único en poder oírlo. Hay en la sala mas de dos mil seres, pero todos están muertos.

Emergen de transparentes rectángulos que aparecen del suelo, emergen sin respirar, sin parpadear, en posición horizontal, descansando sobre invisibles catafalcos que se alzan a dos pies del suelo; sus ropajes son de todos los colores, sus cuerpos de todas las edades. Sin embargo, algunos portan alas, otros una cola; los hay que lucen cuernos, lo que hay con largas garras. Incluso algunos tienen todas esas cosas; los hay que llevan piezas mecánicas incrustadas, los hay que no. Muchos parecen, de un modo inalterado, hombres.

El hombre lleva un calzón amarillo y una camisa sin mangas de idéntico color. Su cinturón y su capa son de color negro. Se mantiene cerca del centelleante cetro de su Amo y contempla los muertos que hay a sus pies.

—¡En pie! —grita—. ¡Levantaos!

Y sus palabras se mezclan con el murmullo que llena la atmósfera y son repetidas una vez, y otra, y nuevamente, no como un eco que va desvaneciéndose, sino renovándose persistentemente, como una eléctrica señal de alarma.

Toda la atmósfera se llena y se agita. Primero se percibe un lamento, luego el crujido de las frágiles articulaciones y, al fin, el movimiento.

Ruidosos, traqueteantes, rozándose, se levantan sobre sus lechos, se ponen en píe.

Luego, el ruido y el movimiento se apaciguan y los muertos se mantienen como velas apagadas junto a sus abiertas sepulturas.

El hombre desciende del estrado, permanece inmóvil durante un instante y dice:

—¡Seguidme!

Y se vuelve por donde ha llegado, dejando atrás el cetro de su Amo, vibrando en la atmósfera grisácea.

Se acerca a él una mujer alta, dorada, una suicida. La mira fijamente a los ojos ciegos y dice:

—¿Me conoces? —y los labios amoratados, los labios muertos, los labios secos, se mueven y murmuran:

—No.

El hombre no deja de mirarla y de nuevo pregunta:

—¿Me conocías? —y sus palabras reverberan en el aire hasta que la mujer de nuevo le responde:

—No —y se aleja.

Interroga a otras personas: a un hombre que vivió en los viejos tiempos y que lleva, incrustado en la muñeca derecha, un péndulo, y un enano negro con cuernos, cascos y cola de. chivo. Pero todos responden:

—No —y el hombre les obliga a continuar; le siguen para salir de la inmensa sala y llegar a otra, donde hay más personas yaciendo en el pavimento, sin esperar realmente ser convocados en la Noche de Su Milésimo Año en la Casa de la Muerte, donde su amo tiene la corte.

El hombre les guía. Guía a los muertos a los que ha forzado a ponerse en movimiento, y los muertos le siguen. Le siguen a través de los corredores, de las galenas, subiendo a sus espaldas las largas y empinadas escaleras, descendiendo a sus espaldas otras estrechas y tortuosas, desembocando, al fin, en el inmenso Salón de la Casa de la Muerte, donde su amo tiene la corte.

Se sienta sobre un trono de negra piedra pulida; a su derecha y a su izquierda danzan las llamas en dos pilones de metal. En cada uno de los doscientos pilares que bordean la gran Sala hay una antorcha que arde y vacila y cuyo humo, salpicado de centelleantes chispas, se eleva en espirales y bocanadas antes de mezclarse con la capa fluida que recubre el techo por completo.

El Amo no se inmuta, pero tampoco deja de observar fijamente al hombre que cruza la Sala, seguido de cinco mil muertos, y posa sobre él dos ojos rojos cuando lo tiene ante sí.

El hombre se postra a sus pies, se queda inmóvil esperando a que le dirija la palabra. Al fin, una voz llega hasta él:

—Tienes permiso para saludarme y levantarte —y cada palabra es como un puñetazo, aguda y gutural, mezclada con una respiración audible.

—¡Salud, Anubis, Señor de la Casa de la Muerte! —dice el hombre, poniéndose en pie.

Anubis inclina ligeramente el negro hocico y descubre los blancos colmillos. Asoma la lengua roja, rápida como el rayo, se levanta y por todo su cuerpo humano, desnudo, se deslizan sombras oblicuas.

Levanta la mano izquierda y un murmullo invade la Sala, propalando sus palabras a través del humo y la luz vacilante.

—Vosotros, los muertos —dice—, esta noche os refocilaréis para mi placer. Comida y vino pasarán entre vuestros muertos labios, aunque no podáis percibir su sabor. Vuestros estómagos sin vida recibirán el alimento y vuestros muertos pies esbozarán los pasos de las danzas. Vuestras muertas bocas emitirán palabras que carecerán de sentido para vosotros, y os abrazaréis los unos a los otros sin placer. Cantaréis para mí si es mi deseo. Y de nuevo

dormiréis cuando yo lo desee.

Alza la mano derecha.

—¡Qué comience la fiesta! —dice, y da una palmada.

Cargadas de vituallas y brebajes, las mesas avanzan de entre los pilares mientras el aire se llena de música.

Los muertos se mueven para obedecerle.

—Puedes unirte a ellos —le dice Anubis, al tiempo que vuelve a sentarse en el trono.

El hombre avanza hacia la mesa más cercana, come un poco y bebe un vaso de vino. Los muertos bailan a su alrededor, pero no se une a ellos. Profieren sonidos que no son más que palabras sin sentido, y prefiere no escucharles. Se sirve una segunda copa de vino y los ojos de Anubis se posan en él mientras bebe. Llena una tercera y la sujeta entre las manos, hundiendo en ella la profunda mirada.

Cuánto tiempo pasa hasta que escucha que Anubis le llama, no puede decirlo.

—¡Lacayo!

Se levanta, se da la vuelta.

—¡Acércate! —dice Anubis

Y obedece. Se arrodilla.

—Puedes levantarte. ¿Sabes que noche es esta noche?

—Sí, Amo. Es la noche del Milésimo Año.

—Es la noche de tu Milésimo Año. Esta noche celebramos tu aniversario. Me has servido durante mil años en la Casa de la Muerte. ¿Te hace feliz?

—Sí, Amo.

—¿Recuerdas mi promesa?

—Sí. Me dijiste que si te servía fielmente durante mil años, me devolverías mi nombre. Me revelarías lo que había sido en los Mundos Intermedios de la Vida.

—Lo lamento, pero no dije eso.

—¿Vos...?

—Dije que te daría *un* nombre, lo que es completamente diferente.

—Pero yo creía...

—Poco importa lo que creyeras. ¿Quieres un nombre?

—Sí, Amo.

—... Pero preferirías tu antiguo nombre. ¿Es eso lo que intentas decirme?

—Sí.

—¿Crees realmente que alguien podría acordarse de tu nombre pasados diez siglos? ¿Crees que eras un personaje tan importante en los Mundos Intermedios para que alguien pensase en registrar tu nombre, crees que eso podría haberle interesado a alguien?

—No lo sé.

—Y, sin embargo, quieres que te sea devuelto.

—Me gustaría, Amo.

—¿Por qué? ¿Por qué ese deseo?

—Porque no recuerdo nada de los Mundos de la Vida. Querría saber lo que fui cuando estuve allí abajo.

—¿Por qué? ¿Para qué?

—No te puedo responder, pues tampoco yo lo sé.

—De entre todos los muertos —dice Anubis—, sabes que sólo a ti te he devuelto la plena conciencia para que me sirvas. ¿Te ha llevado eso a pensar que había en ti algo especial?

—Muchas veces me pregunto por qué has actuado conmigo como lo has hecho.

—En ese caso, déjame que te satisfaga, patán: No eres nada. No fuiste nada. No dejaste ningún recuerdo. Tu nombre de mortal no significa nada.

El hombre baja la mirada.

—¿Pones en duda mi palabra?

—No, Amo.

—¿Por qué no?

—Porque tú no mientes.

—Deja que te enseñe. Si te quité los recuerdos de tu vida fue por la única razón de evitarte los sufrimientos que habrías padecido entre los muertos. Pero voy a darte más pruebas de tu anonimato. En esta sala hay cinco mil muertos. Proceden de múltiples lugares y múltiples épocas.

Anubis se levanta, y el eco de su voz llega a todos los seres presentes en la Sala:

—¡Escuchadme, gusanos! ¡Volved la mirada hacia el hombre que está junto a mi trono! ¡Vuélvete hacia ellos, patán!

El hombre lo hace.

—Patán, torpe patán, sabe que hoy no te camuflas con el cuerpo en que dormiste la última noche. Tienes ahora la apariencia que fue tuya hace mil años, cuando entraste en la Casa de la Muerte.

Anubis sigue hablando.

—Mis queridos muertos, ¿puede alguno de los aquí presentes, al ver a este hombre, decir que le conocía?

Una muchacha, toda ella de oro, avanza.

—Yo conozco a este hombre —dice a través de sus labios de color naranja—, pues me ha dirigido la palabra en la otra sala.

—Eso ya lo sé —dice Anubis—, pero, ¿quién es?

—El que me ha dirigido la palabra.

—Esa no es la respuesta. ¡Vete a copular con ese lagarto malva! Y tú, viejo, ¿tienes algo que decir?

—También me habló.

—Eso ya lo sé. ¿Puedes decir su nombre?

—No puedo.

—Pues vete a bailar encima de aquella mesa y échate vino por la cabeza. ¿Y en cuanto a ti,

hombre negro, qué tienes que decirnos?

—También se dirigió a mí.

—¿Sabes su nombre?

—No lo sabía cuando me lo preguntó él mismo...

—¡Arde! —grita Anubis, y lenguas de fuego brotan del techo y saltan de las paredes, abrasando al hombre negro hasta reducirlo a cenizas, que se desplazan como remolinos a ras del suelo, pasando entre los tobillos de los danzantes súbitamente inmovilizados, antes de mezclarse con el polvo.

—¿Lo ves? —dice Anubis—. Ni eres conocido, ni deseado, salvo para mí. Y eso, tan sólo porque eres relativamente competente en las diversas técnicas de embalsamamiento y porque, de vez en cuando, sabes componer algún buen epitafio.

—Gracias, Amo.

—Y, además, ¿para qué te servirían un nombre y unos recuerdos?

—Creo que para nada.

—Y, no obstante, deseas un nombre y voy a darte uno. Desenvaina el puñal.

El hombre desenvaina el cuchillo que pende de su costado izquierdo.

—Ahora, córtate el pulgar.

—¿Cuál, Amo?

—El izquierdo servirá.

El hombre se muerde el labio inferior y cierra los ojos mientras lleva la hoja hasta la articulación del pulgar. Su sangre se derrama en el suelo. Corre por la afilada hoja hasta la punta del cuchillo y empieza a gotear. El hombre cae de rodillas, sin dejar de lacerar, y las lágrimas se desbordan de sus ojos y se mezclan con su sangre. Tiene la respiración entrecortada y sólo se escapa de su garganta un solitario quejido.

Y luego:

—Hecho —dice—. Helo aquí. —Suelta el cuchillo y le ofrece el pulgar a Anubis.

—¡No quiero eso para nada! ¡Échalo a las llamas!

Con la mano derecha, el hombre lo arroja al pilar ardiente y provoca un chisporroteo, un arrebol, un chirrido.

—Ahora, recoge la sangre con la mano derecha.

El hombre le acata.

—Ahora levanta la mano por encima de la cabeza y deja que la sangre chorree sobre ti.

Levanta la mano y la sangre le cae sobre la frente.

—Ahora repite conmigo: Yo me bautizo...

—Yo me bautizo...

—Wakim, de la Casa de la Muerte...

—Wakim, de la Casa de la Muerte...

—En nombre de Anubis...

—En nombre de Anubis...

—Wakim...

—Wakim...

—Emisario de Anubis en los Mundos Intermedios...

—Emisario de Anubis en los Mundos Intermedios...

—...y más allá.

—...y más allá.

—Escuchadme, muertos: proclamo que este hombre se llama Wakim. ¡Repetid este nombre!

—¡Wakim! —el nombre sale de los labios muertos.

—¡Qué así sea! Ya tienes nombre, Wakim —dice—. Sería conveniente, consecuentemente, que lamentases tu nacimiento en el mundo de los que tienen nombre, que te encontrases cambiado por este evento, ¡oh, bautizado mío!

Anubis levanta las dos manos por encima de la cabeza y las deja luego caer a sus costados.

—¡Volved a bailar! —les ordena a los muertos.

Y de nuevo se abandonan al ritmo de la música.

La rodante máquina de despedazar cuerpos llega a la sala; la sigue la máquina de prótesis.

Wakim aparta de ellas la mirada, pero se alinean cerca de él y se inmovilizan.

La primera máquina despliega traíllas y le apresa.

—Los brazos humanos son débiles —dice Anubis—. ¡Qué le sean retirados!

El hombre lanza un grito al ver avanzar las zumbantes cuchillas y luego se desvanece. Los muertos siguen bailando.

Cuando Wakim despierta, dos brazos de plata de una sola pieza cuelgan de sus hombros, fríos e insensibles. Mueve los dedos.

—Y las piernas humanas lentas y sometidas a la fatiga. ¡Qué le sean reemplazadas por otras de inalterable metal!

Cuando Wakim despierta por segunda vez, se encuentra erguido sobre columnas de plata. Agita los dedos de los pies. Anubis saca la lengua.

—Pon la mano derecha entre las llamas —dice—, y no la retires hasta que esté al rojo blanco.

La música cesa a su alrededor, y las llamas le acarician la mano, que acaba por adquirir un tinte rojizo. Los muertos hablan palabras de muertos y un beben vino que no paladean. Se abrazan sin placer los unos a los otros. La mano está blanca.

—Ahora —dice Anubis—, ¡agarra tu virilidad con la mano derecha y consúmela!

—Amo... —dice.

—¡Hazlo!

Hace lo que le ordena y se sume en la inconsciencia antes de acabar.

Cuando se despierta de nuevo y se examina, todo él es de plata brillante, y no tiene sexo, y es sólido. Cuando se toca la frente, hay un sonido de metal chocando con metal.

—¿Cómo te sientes, Wakim? —pregunta Anubis.

—No lo sé —responde, y su voz es bizarra y seca.

Anubis hace un gesto, y la contera más cercana a él en la máquina de despedazar se transforma en una superficie reflectante.

—Mírate.

Wakim observa con fijeza el huevo reluciente que es su cabeza, las amarillentas lentes que son sus ojos, el brillante barril en que se ha convertido su pecho.

—El hombre puede empezar y acabar de muchas maneras —dice Anubis—. Algunos empiezan como máquinas y poco a poco se ganan su condición de seres humanos. Otros pueden acabar como máquinas, perdiendo su carácter humano poco a poco a lo largo de su vida. Lo perdido, puede ser siempre recuperado. Lo ganado, puede ser siempre perdido. Wakim, ¿qué eres, un hombre o una máquina?

—No lo sé.

—¡Pues aún he de sumirte más en la confusión!

Anubis hace un gesto y las piernas y brazos de Wakim se separan de él y caen. Su torso de metal resuena como una piedra, gira y se detiene a los pies del trono.

—Ahora has perdido la movilidad —dice Anubis.

Estira el pie y pulsa una pequeña palanca en la nuca de Wakim.

—Ahora estás privado de todos tus sentidos, salvo del oído.

—En efecto —responde Wakim.

—Ahora estás enlazado: no sientes nada, pero tu cabeza ha sido abierta y vas a convertirte en uno de los elementos que gobiernan y preservan todo este mundo. ¡Míralo!

—Lo veo —responde y, mientras tanto, va siendo consciente de cada cuarto, corredor, pasillo y sala de un mundo siempre muerto y nunca vivo, algo que nunca ha sido un mundo, un mundo fabricado pero no creado a partir del polvo de las estrellas coaguladas y los fuegos de la creación, sino un mundo ensamblado a martillazos, remachado y soldado, aislado y decorado no con mares, barro, aire y vida, sino con líquidos lubricantes, metales, piedra y muros de energía, suspendidos y unidos en el vacío helado donde no brilla ningún sol; y es consciente en términos de distancias, tensiones, pesos, materiales, presiones y los innumerables secretos de los muertos. No tiene conciencia de su cuerpo, que no es más que un engendro mecánico desconectado.

Sólo quedan las ondas de movimiento conservador que se propagan por la Casa de la Muerte. Se deja llevar por ella y conoce los colores sin color de la percepción cuantitativa.

Anubis habla de nuevo.

—Ya conoces cada sombra de la Casa de la Muerte, Has atravesado con la mirada todos sus secretos.

—Lo he hecho.

—¡Mira ahora lo que hay detrás!

Estrellas, estrellas, estrellas desparramadas y, en medio, ¡la oscuridad! Se ondulan, se repliegan y se pliegan, y se precipitan sobre él, se precipitan y le rozan. Sus colores son cegadores y puros como los ojos de un ángel, y pasan cerca de él, o muy lejos, en la eternidad a través de la cual parece moverse. El sentido de la realidad del tiempo o del verdadero movimiento no existe, sólo existe un cambio de entorno. Un gran sol azulado, como una Caja de Tophet, parece revolotear un momento a su lado mas, luego, a su alrededor, por doquier, sólo queda la oscuridad y pequeñas chispas, a lo lejos, surcan el espacio.

Y al fin llega a un mundo que no es el mundo, un mundo de limón y azul y verde, verde, ¡verde! A su alrededor todo está sumergido en un aura verde, de tres veces su propio diámetro, y que parece animada por un pulso apaciblemente rítmico.

—¡Contempla la Casa de la Vida! —dice Anubis, cuya voz procede de algún ignorado lugar.

Y hace lo que le dice. Es cálida, es rojiza, es viviente. Siente una nueva impresión de vida.

—Es Osiris quien reina en la Casa de la Vida —dice Anubis.

Percibe una enorme cabeza de pájaro encaramada sobre hombros humanos, en la que se incrustan unos ojos amarillos y brillantes, vivos, ¡oh, qué vivos! Y la criatura se yergue ante él en una llanura infinita de vivaz verdor que se sobreimpresiona a su visión del mundo, y sujeta en una mano el Cetro de la Vida y en la otra el Libro de la Vida. Parece ser la fuente del radiante calor.

Wakim escucha de nuevo la voz de Anubis:

—La Casa de la Vida y la Casa de la Muerte contienen los Mundos Intermedios.

Y, en medio de una sensación de caída y torbellino, Wakim ve de nuevo las estrellas, pero separadas unas de otras, unidas por fuerzas primero visibles, luego invisibles, difuminándose, acercándose, alejándose, trazos blancos, brillantes, ondulantes.

—Ahora ves los Mundos Intermedios de la Vida —dice Anubis.

Y docenas de mundos empiezan a girar ante él, como bolas talladas en algún exótico mármol, labradas, calibradas, pulidas, incandescentes.

—... Atadas —dice Anubis—. Están atadas en el campo que se extiende entre los dos únicos polos que merecen atención.

—¿Polos? —pregunta la cabeza de metal que sigue siendo Wakim.

—La Casa de la Vida y la Casa de la Muerte. Los Mundos Intermedios giran alrededor de su sol, y todos juntos se dirigen por los caminos de la Vida y de la Muerte.

—No lo comprendo —dice Wakim.

—Claro que no lo comprendes. ¿Cuál es a la vez la mayor bendición y la maldición más grande del universo?

—Lo ignoro.

—La vida —dice Anubis—, o la muerte.

—No lo comprendo —dice Wakim—. Haces uso del superlativo. Sólo pides una respuesta. Pero, sin embargo, respondes con dos.

—¿Lo he hecho? —pregunta Anubis—. ¿De verdad? ¿Acaso por utilizar dos palabras debe significar que haga alusión a dos cosas separadas y distintas? ¿Acaso una misma cosa no puede tener más de un nombre? Mírate a ti mismo, por ejemplo. ¿Qué eres?

—Lo ignoro.

—Ahí puede radicar el principio de la sabiduría. Podrías ser una máquina a la que he decidido, por un tiempo, dar forma humana para luego devolverla a su envoltura de metal; lo mismo podrías ser un hombre a quien me ha complacido convertir en máquina.

—En ese caso, ¿qué diferencia hay?

—Ninguna. Ninguna en absoluto. Pero tú no puedes distinguirlo. No puedes recordarlo. Dime, Wakim: ¿estás vivo?

—Sí.

—¿Por qué?

—Pienso. Escucho tu voz. Tengo recuerdos. Puedo hablar.

—¿A cuál de esas cualidades corresponde la vida? Recuerda que no puedes respirar, que tu sistema nervioso es un enjambre de hilos metálicos y que te he quemado el corazón. Recuerda también que poseo máquinas que pueden sobrepasarte en razón, en memoria, en discurso. ¿Qué más te queda como pretexto para decir que estás vivo? ¿Dices que oyes mi voz y que *escuchar* es un fenómeno subjetivo? ¡Eso tiene gracia! También te desconectaré el oído. Estate atento a ver si dejas de existir.

... Un copo de nieve que cae en un pozo, un pozo sin agua, sin paredes, sin fondo, sin boca. Y ahora haz abstracción del copo y no consideres otra cosa que la caída...

Tras un tiempo infinito, la voz de Anubis se expresa de nuevo.

—¿Sabes ya la diferencia entre la vida y la muerte?

—*Yo* soy la vida —dice Wakim—. Me la des o me la quites, si *yo* existo, eso es vida.

—Duerme —ordena Anubis—, y que nadie pueda oírte en la Casa de la Muerte.

Cuando Wakim despierta ve que le han colocado en una mesa en las cercanías del trono, y que de nuevo puede ver, y observa el baile de los muertos, y escucha la música que conduce sus pasos.

—¿Estabas muerto? —pregunta Anubis.

—No —responde Wakim—. Dormía.

—¿Dónde está la diferencia?

—*Yo* seguía estando aquí, aunque no lo supiera.

Anubis echa a reír.

—¿Y si no te hubiera despertado nunca?

—En ese caso, supongo que habría significado la muerte.

—¿La muerte? ¿Si no hubiera decidido obrar mi poder para despertarte? ¿Incluso si ese poder hubiera estado siempre presente, y *tú* mismo durante ese lapso de tiempo disponible y potencialmente existente?

—Si no debía ser así, si debía seguir existiendo solamente de un modo potencial durante toda la eternidad, se trataría de la muerte.

—Sólo hace un instante, afirmabas que la muerte y el sueño eran cosas diferentes. ¿Es el período de tiempo lo que implica la diferencia?

—No —responde Wakim—. Es una cuestión de existencia. Tras el sueño viene la vigilia, y la vida siempre está presente. Cuando existo, soy consciente de ello. Cuando no existo, no sé nada.

—¿Así que la vida no es nada?

—En efecto.

—Vivir, ¿es existir?

—No —dice Wakim—. Vivir es saber que se existe, al menos durante ciertos períodos de tiempo.

—¿Y de qué se trata el proceso?

—Del *yo* —responde Wakim.

—¿Y qué es ese *yo?* ¿Quién eres tú?

—Yo soy Wakim.

—¡Yo mismo te he dado ese nombre hace unos instantes! ¿Quién eras antes?

—Yo no era Wakim.

—¿Estabas muerto?

—¡No! ¡Vivo! —grita Wakim.

—¡No alces la voz en mi casa! —replica Anubis—. Ignoras qué eres o quién eres, no sabes la diferencia entre existir o no existir, ¡y, pese a ello, pretendes argumentar conmigo sobre la vida y la muerte! Ya no te preguntaré nada más: ha llegado el momento de enseñarte. Voy a hablarte de la vida y de la muerte.

Y continúa:

—Hay mucha vida y no hay bastante, y lo mismo ocurre con la muerte. Ahora voy a contarte algunas paradojas.

"La Casa de la Vida está tan lejos de aquí que un rayo de luz que la hubiera dejado el mismo día en que tú penetraste en este dominio ni siquiera habría recorrido una fracción notable de la distancia que nos separa. Entre ella y nosotros se encuentran los Mundos Intermedios. Se mueven al filo de los flujos de la Vida y de la Muerte que van y vienen entre mi Casa y la Casa de Osiris. Cuando hablo de *flujos*, no quiero decir que se desplacen como ese miserable rayo de luz, arrastrándose. Más bien se mueven como las olas de un océano encerrado entre dos orillas. Podemos suscitar olas a nuestro antojo sin romper el ritmo del mar entero. Pero, ¿qué son esas olas, que hacen?

"Algunos mundos están demasiado llenos de vida —prosigue Anubis—. Una vida que hormiguea, pulula, fecunda y se ahoga a sí misma en mundos demasiado clementes, demasiado ricos en ciencias que preservan la vida de los hombres, mundos que tendrían tendencia a anegarse en su propia descendencia, que amontonarían sobre sus tierras multitudes de mujeres con el vientre lleno, y que así irían a la muerte, aplastados por el peso de su propia fertilidad. Por otro lado, están esos mundos desolados, estériles, inhóspitos, mundos que machacan la vida. Incluso remodelando los cuerpos y empleando las máquinas de cambiar los mundos, sólo hay entre ellos unos cuantos cientos que puedan ser habitados por las seis razas dotadas de inteligencia. La necesidad de vida es aguda en los mundos más despiadados. Y en los más tranquilos puede aparecer como una fatal bendición. Y cuando digo que hay o no hay necesidad de vida en ciertos lugares, está claro que lo mismo se puede decir de la muerte. No hablo de dos cosas diferentes, sino de una sola y única cosa. Osiris y yo somos contables. Abonamos y adeudamos. Provocamos olas, o las apaciguamos. ¿Se puede contar con que la vida fije sus propios límites? No es así. Es una tentativa inconsciente del número dos por alcanzar el infinito. ¿Se puede contar con que la muerte marque sus propias fronteras? Tampoco. Se trata de un esfuerzo poco lúcido del cero por circunscribir el infinito.

"Hay que frenar la vida y frenar la muerte, pues si no los mundos se desarrollarían y se derrumbarían, una y otra vez, oscilando entre el imperio y la anarquía, sucumbiendo al fin ante una destrucción definitiva. Los mundos desolados quedarían circunscritos en la nada. La vida es incapaz de mantenerse en los límites que las estadísticas fijan para su buena marcha. Por eso debe contenérsela de otra forma, y se hace. Osiris y yo controlamos los Mundos Intermedios. Están en nuestro campo de acción, y los estimulamos o los detenemos, a nuestro capricho. ¿Está ya más claro, Wakim? ¿Empiezas a entenderlo?

—¿Fijáis límites a la vida? ¿Provocáis la muerte?

—Podemos esterilizar a una o a las seis razas de cualquier mundo que elijamos, y durante todo el tiempo que juzguemos conveniente. Y lo podemos hacer de un modo parcial o total. Igualmente, podemos manipular las expansiones demográficas y diezmar las poblaciones.

—¿Cómo?

—Por el fuego. O el hambre. O la peste. O la guerra.

—¿Y en los mundos estériles? ¿Los mundos secos? ¿Qué pasa en esos mundos?

—Los nacimientos pueden multiplicarse sin riesgo, y no nos preocupamos por su nivel demográfico. Los que mueren son enviados a la Casa de la Vida, no aquí. Allí son reparados y las piezas recuperadas se utilizan para la construcción de nuevos individuos que pueden estar dotados o no de una mente humana.

—¿Y los otros muertos?

—La Casa de la Muerte es el cementerio de las seis razas. No hay un cementerio legal en los Mundos Intermedios. Hay veces en que la Casa de la Vida recurre a nosotros para hacerse con cuerpos o piezas sueltas. En otras ocasiones, recibimos sus excedentes.

—Es difícil de entender. Tan áspero, tan brutal...

—Se trata de la vida y de la muerte. A la vez la mayor bendición y la más terrible maldición del universo. No tienes obligación de comprenderlo. Que lo comprendas o no, lo apruebes o no, no afectará en nada al proceso.

—¿Y por qué tú, Anubis, así como Osiris, tenéis el control?

—Hay cosas que no te corresponde saber.

—¿Y los Mundos Intermedios aceptan fácilmente vuestro control?

—Lo descubren al nacer y lo descubren al morir. El control trasciende sus objeciones, pues es necesario para la perpetuación de su existencia. Es una ley natural, y es absolutamente imparcial y se aplica con el mismo rigor a todos aquellos que son juzgables.

—¿Y a los que no lo son?

—Sabrás más cuando esté dispuesto a hablarte de ello, que, por ahora, no es el caso. He hecho de ti una máquina, Wakim. Ahora te daré un hombre. ¿Quién podría decir cómo o dónde empezaste? Si borrase todos tus recuerdos hasta este momento para luego reincoporarte, tú ni siquiera podrías acordarte de que empezaste como metal.

—¿Lo harás?

—No. Te quiero provisto de los recuerdos que tienes actualmente para cuando te asigne las tareas para las que quizá estés destinado.

Anubis levanta los brazos y da una palmada.

Una máquina levanta a Wakim del pedestal y, mientras lo deposita, acciona la palanca que desconecta sus sentidos. La música retumba y envuelve a los danzantes, las doscientas antorchas arden en los pilares como otros tantos pensamientos inmortales. Anubis observa fijamente un lugar oscurecido en el suelo del Salón y, por encima de sus cabezas, la capa de humo se ondula con ritmo propio.

Wakim abre los ojos y sólo ve sombras grises. Está tendido de espaldas, mirando fijamente hacia arriba. La losa está fría bajo su cuerpo y observa un centelleo a su derecha. Súbitamente aprieta el puño derecho, inquieto por su pulgar, lo encuentra y suspira aliviado.

—Perfectamente —dice Anubis.

Se incorpora ante el trono, baja la vista, se contempla y alza la mirada hacia Anubis.

—Has sido bautizado y de nuevo eres de carne y hueso.

—Gracias.

—No hay de qué. Tenemos bastante materia prima. Levántate. ¿Recuerdas tus lecciones?

Wakim se levanta.

—¿Cuáles?

—Las relativas a la fuga temporal: el arte de obligar al tiempo a seguir al espíritu, no al cuerpo.

—Sí.

—¿Y las del arte de matar?

—Sí.

—¿Y las del modo de combinar ambas?

—Sí.

Anubis se levanta, una cabeza más alto que Wakim, aunque éste, con su nuevo cuerpo, mide más de dos metros.

—¡En ese caso, demuéstramelo!

—¡Haz cesar la música! —grita—. ¡Que avance aquél a quien en vida se le llamaba Dargoth!

Los muertos detienen la danza. Se quedan inmóviles y sus ojos no parpadean.

El silencio perdura unos instantes. Ninguna palabra, ningún ruido de pasos, ninguna respiración lo turba.

Dargoth avanza entre los muertos inmóviles, entre la luz y la sombra de las antorchas. Wakim se tensa al verle, lo mismo que se dilatan los músculos de su espalda, hombros y abdomen.

Una banda de metal cobrizo cruza verticalmente el cráneo de Dargoth, cubriéndole los pómulos antes de desaparecer bajo el mentón de barba encanecida. Otra banda cruza horizontalmente por su frente, sienes y nuca. Estrecha los ojos de esclerótica amarilla e iris rojizos. La mandíbula inferior se le mueve constantemente como si rumiase mientras avanza, y sus dientes son como sombras alargadas. Oscila la cabeza de uno a otro lado al filo de un cuello de casi dos pies de largo. Tiene los hombros de tres pies de ancho y le dan el aspecto de un triángulo invertido cuyos costados convergieran brutalmente para acoplarse en un chasis amputado que empieza allí donde termina la carne. Sus ruedas giran lentamente, la de la izquierda chirriando con cada vuelta. Los brazos miden por lo menos cuatro pies y medio, la punta de los dedos roza el suelo. Cuatro patas de metal, cortas y angulosas, están replegadas a lo largo de los lisos costados. De su espalda se alzan y caen hojas de metal como navajas mientras avanza. El látigo de ocho pies que tiene por cola se desplaza a sus espaldas hasta que Dargoth se inmoviliza ante el trono.

—Con ocasión de esta noche, la del Milésimo Año —declara Anubis—, te restituyo el nombre, Dargoth. Hubo un tiempo en que contaste entre los más valerosos guerreros de los Mundos Intermedios, Dargoth, hasta el día en que quisiste medirte con un inmortal y fuiste conducido a la muerte. Tu desmantelado cuerpo ha sido reparado y esta noche debes emplearlo nuevamente para luchar. Si vences a este hombre, llamado Wakim, en combate

singular, recibirás autorización para ocupar su puesto como primer servidor de mi persona aquí, en la Casa de la Muerte.

Dargoth cruza las enormes manos sobre la frente y se inclina hasta que éstas tocan tierra.

—Tienes derecho a diez segundos —le dice Anubis a Wakim— para poder preparar tu espíritu al combate. ¡Estate presto, Dargoth!

—Señor —pregunta Wakim—, ¿cómo podría matar a alguien que ya está muerto?

—Eso es problema tuyo —le responde Anubis—. Por ahora, has malgastado los diez segundos que se te habían concedido haciendo preguntas estúpidas. ¡Qué empiece el combate!

Se escucha un crujido al que siguen una serie de chasquidos metálicos.

Las partes metálicas de Dargoth se despliegan de golpe, estirándose y levantándose súbitamente, tensándose y alzándose tres pies con respecto al suelo. Empieza a saltar. Levanta los brazos y hace funcionar los poderos músculos.

Wakim le observa y espera.

Dargoth se alza sobre las patas traseras y su cabeza queda diez pies por encima del piso.

Luego salta, con los brazos tensos, la cola plegada, la cabeza hacia adelante, mostrando los colmillos. Las hojas se levantan sobre su espalda como brillantes aletas, y sus cascos golpean en el pavimento como martillos de fragua.

Esperando el último instante, Wakim da un paso hacia un lado y golpea con el puño. Su adversario lo bloquea con el antebrazo. Wakim salta por los aires y bajo él se oye el chasquido de un inofensivo coletazo.

Pese a la inercia de su masa, Dargoth se inmoviliza y da una media vuelta con asombrosa rapidez. De nuevo se encabrita y golpea con las pezuñas delanteras. Wakim esquiva el golpe, pero las manos de Dargoth caen nuevamente y se abaten sobre sus hombros.

Wakim agarra ambas muñecas de Dargoth y le golpea con el pie en el esternón. Y, al hacerlo, recibe un coletazo que le lacera la mejilla derecha. Se libra del puño que le agarra del hombro, agacha la cabeza y golpea con el canto de la mano izquierda el costado de su adversario. El látigo se abate de nuevo, esta vez cruzándole la espalda. Intenta golpear al otro en la cabeza, pero el largo cuello se cimbrea y evita el golpe, y escucha cómo el látigo restalla nuevamente, fallando el objetivo por pocas pulgadas.

El puño de Dargoth se estrella en su carrillo y vacila, desequilibrado, antes de caer a tierra. Consigue rodar y apartarse del camino de los cascos, pero un nuevo puñetazo le hace morder el polvo otra vez mientras intenta levantarse.

Al golpe siguiente, sin embargo, atrapa la muñeca de su enemigo con las dos manos y apoya todo su peso en el brazo prisionero mientras aparta la cabeza hacia un lado. El puño de Dargoth golpea en el suelo y Wakim se pone en pie balanceándose para descargar un gancho de izquierda.

La cabeza de Dargoth, acusando el golpe, se echa hacia atrás mientras el látigo chasca cerca de la oreja de Wakim. El hombre golpea de nuevo la embotada cabeza de su adversario antes de ser rechazado violentamente, mientras los cuartos traseros de Dargoth se tensan como resortes y alcanza a Wakim en el pecho con un golpe de los hombros.

Dargoth efectúa un movimiento esquivo.

Por primera vez, habla:

—¡Ahora, Wakim! ¡Ahora es cuando Dargoth va a convertirse en servidor de Anubis!

Mientras bajan los cascos, Wakim ase las dos patas de metal a media altura, una en cada mano. Está recogido sobre sí mismo, medio en cuclillas, y un mueca horrible descubre sus dientes apretados mientras que Dargoth, detenido a media carrera, se inmoviliza.

Se echa a reír mientras se incorpora con un movimiento de cintura, propulsando ambos brazos hacia arriba, haciendo que todo el peso de su adversario se apoye sobre sus cuartos traseros y obligándole a debatirse para no caer hacia atrás.

—¡Idiota! —grita, y su voz está extrañamente alterada. Su grito resuena a través de la Sala como el potente golpe de un gong. Un suave lamento se alza de entre los muertos, como cuando les levantaron de sus tumbas—. Ahora, *Wakim*—, ¿eso dices? —Y, echándose a reír avanza entre los cascos que se abaten—. ¡No sabes lo que dices! —y aprisiona entre los brazos el enorme torso de metal mientras los cascos impotentes se agitan a sus espaldas y la cola barre la atmósfera, chasca y marca su espalda con estrías. Sus manos se apoyan en las cortantes espinas y aplasta el cuerpo de metal amputado y rebelde contra su propio cuerpo.

Las manos ingentes de Dargoth alcanzan su cuello, pero sus pulgares no pueden llegar a su garganta y Wakim tensa los músculos del cuello, que se marcan mientras dobla las rodillas y se estira.

Se mantienen de ese modo, inmovilizados durante un instante, mientras la luz de las antorchas lucha con las sombras de sus cuerpos.

Acto seguido, con el esfuerzo digno de un titán, Wakim alza a Dargoth, le da la vuelta y le arroja a lo lejos.

Dargoth agita suavemente las patas mientras surca los aires. Las espinas se erizan y caen y la cola se despliega y restalla. Quiere cubrirse el rostro con las manos, pero aterriza en medio de un siniestro crujido ante el mismo trono de Anubis y se queda allí inmóvil, con el cuerpo de metal roto en cuatro lugares y la cabeza abierta apoyada en el primer peldaño que conduce al trono.

Wakim se vuelve hacia Anubis.

—¿Es ya bastante?

—No has utilizado la fuga temporal —responde Anubis, sin echar siquiera un vistazo al montón de desechos que fuera Dargoth.

—No fue necesario. No era un adversario considerable.

—Por el contrario, era terrible —replica Anubis—. ¿Por qué te echaste a reír como si te preguntaras sobre tu propio nombre mientras combatías?

—Lo ignoro. Durante un instante, cuando fui consciente de que no podía ser derrotado, tuve la sensación de ser alguien.

—¿Alguien que no conocía ni el temor, ni la piedad, ni el remordimiento?

—Sí.

—¿Sigues sintiéndolo?

—No.

—En ese caso, ¿por qué has dejado de llamarme *Amo?*

—La intensidad del combate ha debido suscitar en mí ciertas emociones que han abolido mi sentido del protocolo.

—Pues repara inmediatamente esa inobservancia.

—Como desees, Amo.

—Pídeme perdón. ¡Implóralo muy humildemente!

—Imploro tu perdón, Amo, muy humildemente.

—Levántate, estás perdonado. El contenido de tu estómago precedente ya ha tomado el camino habitual. Puedes ir a refrescarte de nuevo. ¡Que empiecen de nuevo los cantos y las danzas! Bebed y regocijaos por este evento: ¡la Noche del Milésimo Año de Wakim! ¡Quitad de mi vista los restos de Dargoth!

Y así se hace.

Mientras Wakim acaba la comida, y mientras parece que los bailes y los cantos de los muertos continuarán hasta el merecido fin de los tiempos, Anubis hace un gesto, primero a su izquierda, luego a su derecha, y, sobre los pilares, una llama de cada dos se repliega, se reabsorbe y se desvanece. Sus labios se entreabren y sus palabras caen sobre Wakim:

—Guíales de nuevo. ¡Ve a buscar mi cetro!

Wakim se levanta y da las órdenes oportunas. Luego, guía a los muertos para salir del Salón. Mientras se alejan, las mesas desaparecen entre los pilares. Una brisa insostenible se apodera del humo del techo. Sin embargo, antes incluso de que la capa grisácea se haya disipado, las últimas antorchas se apagan y la única luz de la estancia emana de dos pilares que arden a ambos lados del trono.

Anubis sume la mirada en la oscuridad, y los rayos luminosos capturados se reconstruyen a su antojo: ve de nuevo a Dargoth a los pies del trono, inmóvil, y ve a aquél a quien ha bautizado como Wakim, en pie, con una sonrisa macabra en los labios, durante un instante —¿acaso no se trata de un equívoco efecto de las llamas?—, y cree distinguir una marca en su frente.

Lejos de allí, en medio de una vasta sala donde la luz anaranjada y difusa parece apiñarse en los rincones, mientras los muertos se tienden de nuevo en los invisibles catafalcos que se alzan por encima de sus abiertas tumbas, pierden conciencia, se envaran y caen finalmente, Wakim escucha un sonido que no se parece a ningún sonido percibido anteriormente. Crispa la mano sobre el cetro y desciende los escalones del estrado.

—Escúchame, viejo —le dice a uno de los que había hablado precedentemente, un hombre con los cabellos y la barba manchados de vino y cuyo reloj, incrustado en la muñeca derecha, ha dejado de latir—, escúchame y contesta si puedes: ¿qué es ese ruido?

El otro dirige sobre él sus ojos inmóviles que parecen mirar a otra parte y sus labios empiezan a musitar:

—Amo...

—Yo no soy el Amo.

—... Amo, eso es el aullido de un perro.

Wakim sube al estrado y los envía a todos a la tumba.

La luz se apaga acto seguido y el cetro le guía a través de la oscuridad a lo largo del camino que le ha sido asignado.

—Amo, te traigo tu cetro.

—Levanta y acércate.

—Los muertos han sido devueltos a su lugar apropiado.

—Muy bien, Wakim, ¿puedo contar contigo?

—Sí, Amo.

—¿Para acatar mi voluntad y seguirme en cualquier cosa?

—Sí, Amo.

—Por esa razón, serás mi emisario en los Mundos Intermedios, y más allá.

—¿Voy a dejar la Casa de la Muerte?

—Sí, pues voy a enviarte a una misión.

—¿Qué clase de misión?

—La historia es larga, complicada. Existen muchas personas muy viejas en los Mundos Intermedios, ¿lo sabías?

—Sí.

—Y que están fueran del alcance del tiempo y la muerte.

—¿Fuera del alcance de la Muerte, Amo?

—De un modo u otro, algunos individuos han adquirido un cierto tipo de inmortalidad. Quizá sigan las corrientes de la vida y utilizan su energía para huir de las olas de la muerte. Puede que hayan podido adaptar su sistema bioquímico, o sometido su cuerpo a incesantes reparaciones, o quizá dispongan de numerosos cuerpos de repuesto, o roben cuerpos nuevos. Puede que sus cuerpos sean de metal, o que no tengan cuerpo en absoluto. Sea cual sea el método que emplean, oirás hablar de los Trescientos Inmortales en cuanto penetres en los Mundos Intermedios. Ése puede que sea un número aproximado, pues muy poca gente sabe verdaderamente mucho de ellos. Para ser exactos, los inmortales son doscientos ochenta y tres. Hacen trampas con la vida, o con la muerte, como desees, y su misma existencia compromete el equilibrio, inspira a algunos el deseo de igualar sus legendarias hazañas, y a otros les lleva a tenerles por dioses. Algunos son inofensivos aventureros, otros no. Todos son poderosos y sutiles, todos son capaces de prolongar su existencia. Mas hay uno especialmente peligroso, y por él te envío, para destruirlo.

—¿Quién es él, Amo?

—Se llama el Príncipe Que Fue Mil, y vive más allá de los Mundos Intermedios. Sus dominios se encuentran más allá del reino de la vida y de la muerte, en un lugar donde siempre reina el crepúsculo. Sin embargo, es difícil de localizar, pues, a menudo, abandona su propia región y penetra en los Mundos Intermedios. Deseo que se ponga fin a su existencia, pues ya lleva mucho tiempo burlándose tanto de la Casa de la Muerte como de la Casa de la Vida.

—¿A qué se parece ese Príncipe Que Fue Mil?

—A cualquier cosa que desee.

—¿Dónde le encontraré?

—Lo ignoro. Tendrás que buscarle.

—¿Cómo le reconoceré?

—Por sus actos, por sus palabras. Se burla de nosotros con cualquier cosa.

—Habrá otros que seguramente se opongan a vosotros...

—¡Destruye a todos los que encuentres! Sin embargo, reconocerás al Príncipe Que Fue Mil porque será el más difícil de vencer. Será aquél que esté a punto de llevarte a tu propia perdición.

—¿Y si lo consigue?

—Entonces necesitaré otros mil años para formar a otro emisario a quien confiar esta tarea. No exijo que su caída sea para hoy ni para mañana. Sin duda, necesitarás siglos sólo para encontrarle. El tiempo importa poco. El momento en que pueda convertirse en una amenaza para Osiris o para mí mismo está lejos todavía. Mientras lo buscas, a lo largo de tu peregrinaje, aprenderás a saber quién es. Cuando le encuentres, sabrás reconocerle sin lugar a dudas.

—¿Soy lo bastante poderoso como para derrotarlo?

—Así lo pienso.

—En ese caso, estoy preparado.

—Pues ponte en camino. Te otorgo el poder de apelar a mí en caso de necesidad, y el de sacar energía de los campos de la Vida y de la Muerte cuando te encuentres en los Mundos Intermedios. Eso te hará invencible. Me informarás cuando sientas necesidad de ello. Si yo juzgase necesario apelar a ti, me las arreglaré para poder encontrarte.

—Gracias, Amo.

—Obedecerás todas mis órdenes sin dudar.

—Bien.

—Ahora ve y descansa. Cuando hayas dormido y te hayas alimentado de nuevo, partirás y darás comienzo a tu misión.

—Te lo agradezco.

—Esta será tu penúltima noche en esta Casa, Wakim. Te invito a meditar sobre los misterios que encierra.

—No dejo de hacerlo.

—Yo soy uno de esos misterios. —Amo...

—Esa es una de las partes que integran mi nombre. No lo olvides jamás.

—Amo, ¿cómo podría?

EL DESPERTAR DE LA HECHICERA ROJA

LA HECHICERA DE LA LOGIA se agita en su sueño y, por dos veces, lanza un grito. Duerme mucho y profundamente. Su buen genio se precipita a reconfortarla, pero de una forma tan torpe que la obliga a despertarse. Se alza sobre el lecho, en medio de un montón de cojines, en una sala alta como una catedral, y el Tiempo, acoplándose a las zancadas de Tarquín el raptor, se aleja de su diván como un fantasma, pero ella lo descubre en su ubicuidad y le inmoviliza con un gesto y una palabra; escucha su doble grito y vuelve la mirada hacia atrás hacia aquella cosa oscuramente onírica que llevaba en sí misma, aquel grito que acaba de parir. ¡Qué truenen diez cañonazos y que se borre su estrépito para que sólo queden los nueve silencios habitados que los separan! ¡Qué sean considerados como latidos de un corazón y sentidos a través del cuerpo místicamente! En aquel centro silencioso, es colocada la seca piel de una serpiente arrojada tras la muda. Y ahora, que ningún lamento se escuche al timón, pues un barco naufragado podría volver a puerto. En lugar de todo eso, apartaos de la cosa oscuramente onírica, la que llora sobre vuestro vientre

con gotas de fuego, como un rosario de remordimiento, de frío y de cosas desconocidas. Pensad, por el contrario, en viejos y achacosos caballos, en la maldición del Holandés, o quizá en un verso de Vramin, el poeta loco, aquél que dice: *El bulbo resucita el asfodelo cuando llega la estación.* Si hay algo que hayáis amado durante la vida, intentad recordadlo. Si alguna vez traicionasteis, considerad por un instante que fuisteis perdonados. Si alguna vez temisteis algo, imaginad por un momento que aquellos tiempos se han ido para no volver jamás. Asíos a la mentira y no la soltéis antes de tiempo. Apretad a vuestro buen genio, sea cual sea su nombre, contra el pecho y acariciadle hasta que ronronee. Cambiad la vida y la muerte por el olvido, mas la luz o la oscuridad alcanzarán vuestra carne o vuestros huesos. Llegará la mañana, y con ella el recuerdo.

La Hechicera Roja, en su Sala alta como una catedral, sueña entre el pasado y el futuro. Su raptor de sueños desaparece al extremo de un sombrío corredor mientras el Tiempo, paso a paso, llena de Historia cada momento. Y sonríe en su sueño, pues Jano, de nuevo, hace las cosas a medias...

Dando la espalda a la gloria, reposa en el seno de su verde y cálida mirada.

LA MUERTE, LA VIDA, EL MAGO Y LAS ROSAS

ESCUCHAD EL MUNDO. Se llama Blis, y no es difícil oírlo por completo: Los sonidos pueden estar formados por risas, suspiros o eruptos de satisfacción. Puede tratarse del tableteo de una máquina o de los latidos de un corazón. Puede tratarse de la respiración de las masas o de sus palabras. O de pasos, del ruido de un beso, de una bofetada, del llanto de un nuevo ser. Música, quizá sea música. El golpeteo de una máquina de escribir en el corazón de la Noche del Padre Negro, ¿no es otra cosa que la buena conciencia acariciando un papel? Quizá. En ese caso, olvidad los sonidos y las palabras y mirad el mundo.

Primero los colores: di uno. ¿El rojo? Existe un ribazo de ese color que envuelve una corriente verde de la que emergen piedras malvas. Amarilla, gris y negra es la ciudad que hay allí abajo, a lo lejos. Aquí, en terreno descubierto, a una y otra parte del río, se alzan tiendas. Nombrad cualquier color... todos figuran. Más de mil tiendas, como globos, *wigwams* o champiñones sin tallo, resplandeciendo en medio del campo azulado, bordeadas con oriflamas, llenas de manchas de color cambiante que no son otra cosa que personas. Tres puntos amarillo limón atraviesan el río. Hay uno que se dirige hacia un mar lechoso que se agita, pero raramente rompe. Remontando el río desde el mar, paquebotes, barcos y toda clase de navíos vienen a atracar a lo largo de las orillas. Otros descienden del cielo, se posan en cualquier parte de la capa azulada que cubre la llanura. Sus pasajeros deambulan entre las tiendas. Son de todas las razas y de todos los géneros. Comen, conversan. Juegan. Son los que emiten los sonidos y llevan los colores. ¿Me seguís?

Se huelen los dulces olores de los nuevos brotes, y la brisa es acariciante. Cuando la brisa y los aromas alcanzan la feria, se alteran sutilmente. Se les une un olor a serrín que no se puede considerar como realmente desagradable; y un hedor de transpiración, que tampoco es desalentador cuando se mezcla con la vuestra. Se perciben también los olores de los humos de la madera, de la comida, y el seco aroma del alcohol. ¡Oled el mundo! ¡Probadle, tragadle y retenedle en el estómago! ¡Qué estalle!

...Como aquel hombre con una cinta negra sobre un ojo y un bastón de montañero.

Avanza entre los caminantes y los jóvenes jumentos, gordo como un eunuco, cosa que no es. Su carne tiene un raro color de carne, y su ojo derecho es una rueda gris que no para de

girar. Barba de una semana encuadra su rostro y sus ropas son una mancha de la que ha sido eliminado todo color. Su paso es seguro. Sus manos, rudas.

Se detiene para beber un vaso de cerveza y, luego, avanza un poco mas para ver un combate de gallos.

Apuesta una moneda por el animal más pequeño, que hace pedazos a su adversario, y le permite pagar la cerveza.

Asiste a una demostración de desfloración, recorre la exposición de estupefacientes, y esquiva a un hombre moreno con camisa blanca que le propone adivinarle el peso. Un hombre bajo, de ojos hundidos y juntos emerge de una tienda, se une a él y le tira de la manga.

—¿Sí? —Su voz parece emanar de lo mas profundo de si mismo, tan baja y potente es.

—Por tu atuendo, presumo que eres sacerdote.

—Sí, lo soy, aunque de un grupo ateo y no sectario.

—Perfecto. ¿Te gustaría ganar algo de dinero? Sólo te llevará unos instante.

—¿Qué quieres hacerme hacer?

—Un hombre va a suicidarse y debe ser amortajado en aquella tienda. La tumba ha sido abierta y todas las localidades están vendidas. El público empieza a impacientarse. El prestatario no quiere actuar sin recibir los obligados sacramentos religiosos, y no conseguimos quitarle la borrachera al sacerdote.

—Ya veo. Serán diez unidades.

—¿Decimos cinco?

—Búscate a otro sacerdote.

—¡De acuerdo, diez! ¡Ven! Ya empiezan a silbar.

Penetra en la tienda, parpadeando.

—¡Aquí está el sacerdote! —proclama el animador—. Ya se puede seguir. ¿Cómo te llamas, padre?

—A veces me llaman Madrak.

El hombre se inmoviliza, se vuelve y mira fijamente y lleno de asombro mientras se pasa la lengua por los labios.

—Yo... yo no me había dado cuenta...

—¡Vamos, apresurémonos!

—Bien, Señor. ¡Moveos! ¿Ya estamos aquí! ¡Ya veréis lo que vais a ver!

La multitud se abre. Hay más de trescientas personas en la tienda. Unos cuantos proyectores apuntan hacia un círculo de tierra rodeado de cuerdas, en cuyo centro hay excavada una tumba. Los insectos zumban en el polvo en suspensión entre los rayos de luz. Cerca de la tumba abierta hay un ataúd sin cerrar. En un pequeño estrado de madera hay una silla. El hombre sentado en la silla tendrá unos cincuenta años. Su cara es lisa y toda arrugada, su tez pálida. Tiene los ojos ligeramente saltones. Va vestido con un calzón y su pecho, brazos y piernas están recubiertos por un abundante pelo gris. Se inclina hacia adelante y su mirada se desorbita al ver que nuestros dos hombres se aproximan a través de la multitud.

—¡Todo está arreglado, Dolmin! —dice el hombrecillo.

—Mis diez unidades —pide Madrak.

El hombrecillo le pasa un billete arrugado. Madrak lo examina antes de metérselo en el monedero.

El hombrecillo trepa al estrado y sonríe a la multitud. Luego se echa hacia atrás el sombrero de paja.

—Bien, amigos —comienza—, ¡ya podemos empezar! Estoy seguro de que encontraréis que la espera ha valido la pena. Como he anunciado antes, este hombre, Dolmin, está a punto de suicidarse ante vuestros propios ojos. Por razones personales, quiere dejar de pertenecer a la gran raza y, para poder ganar algo de dinero para su familia, ha consentido en cumplir su acto en público. Su demostración irá seguida por un auténtico entierro, practicado en esta tierra que estáis pisando ahora mismo. Sin duda hace mucho tiempo que ninguno de vosotros asiste a una verdadera muerte, y creo que ninguno de los presentes habrá asistido nunca a un entierro. Ahora damos ya paso al sacerdote y al señor Dolmin. ¡Aplaudan fuerte!

Una ovación llena la tienda.

—... Una última palabra de advertencia: no se acerquen demasiado. Nos encontramos en una situación estrictamente legal, y la tienda ha sido perfectamente preparada contra el fuego. Bueno, ¡adelante!

Salta del estrado al tiempo que Madrak sube a él. Madrak se inclina sobre el hombre sentado mientras colocan junto a la silla un recipiente con la mención *Materia Inflamable.*

—¿Estás seguro de querer hacerlo? —le pregunta.

—Sí.

Escudriña los ojos del hombre, pero las pupilas no están ni dilatadas ni contraídas.

—¿Por qué?

—Por razones personales, padre. Prefiero no hablar de ello. Déme la absolución, por favor.

Madrak apoya la mano sobre la cabeza del hombre.

—En la medida en que puedo ser oído por aquél que se preocupa, o no se preocupa, de lo que tengo que decir, pido, si es que eso puede tener algún sentido, que seas perdonado por todo lo que hayas hecho o dejado de hacer, y por todo lo que exige perdón. De un modo inverso, si no es el perdón sino algo distinto a él lo que podría reclamarse para asegurarte una ventaja de cualquier tipo a la que pudieras pretender tras la destrucción de tu cuerpo, pido que ello, sea lo que sea, te sea concedido o denegado, según sea, de modo que puedas beneficiarte de la susodicha ventaja. Lo pido como intermediario entre tú y lo que podría no ser tú, pero que podría verse afectado por el hecho de que recibas tu deseo lo antes posible y que, en cierta manera, podría verse influenciado por esta ceremonia. Amén.

—Gracias, padre.

—¡Magnífico! —solloza en la primera fila una mujer que enarbola unas alas azules.

El hombre llamado Dolmin levanta el recipiente en que está escrito *Materia Inflamable,* desenrosca el tapón y se vierte encima el contenido.

—¿Alguien tiene un cigarrillo? —pregunta, y el hombrecillo le tiende uno. Dolmin se busca en la cinturilla del calzón y saca un mechero. Se inmoviliza y mira a lo lejos, más allá de la multitud.

—¿Por qué lo haces? —le grita alguien.

Sonríe y responde:

—Quizá como respuesta radical contra la vida, que no es más que un juego idiota, ¿no te

parece? Sigamos...

Y enciende el mechero. Madrak se ha alejado un buen trecho del redondel.

La llamarada es seguida de una explosión de calor y el grito solitario que se escucha es como un clavo ardiente que los atravesara a todos. Los seis hombres que sujetan los extintores se alivian al ver que las llamas no amenazan con extenderse. Madrak apoya el mentón en las manos puestas sobre su cetro.

Tras un momento, las llamas se apagan y unos hombres con guantes ignífugos se acercan a manipular los restos. El público está en silencio. Hasta el momento, nadie aplaude.

—¡Así que es esto! —murmura al fin alguien, y sus palabras se extienden por la tienda.

—¡Puede que sí, pero también puede que no! —dice una voz clara y alegre desde el fondo de la tienda.

Las cabezas se vuelven mientras el orador empieza a avanzar. Es alto y lleva una barba verde y puntiaguda, y sus ojos y cabellos son del mismo color. Tiene la tez pálida, y la nariz larga y delgada. Viste de negro y verde.

—Es el mago que hace su número al otro lado del río —dice alguien.

—Exacto —contesta con una sonrisa, y avanza a través de la multitud, abriéndose camino con ayuda de un bastón con pomo de plata. Mientras cierran la tapa del ataúd, hace una pausa y continúa—. Madrak el Grande.

Madrak se vuelve y dice:

—Te estaba buscando.

—Lo sé. Por eso estoy aquí. ¿Qué es esta ridiculez?

—Una demostración de suicidio —contesta Madrak—. Un tal Dolmin. Habían olvidado lo que parecía la muerte.

—Vaya, vaya —suspira el otro—. ¡Pues que no sean tacaños, ahí la tienen!

—Vramin, sé que puedes hacerlo, pero teniendo en cuenta el estado en que se encuentra...

El hombre del sombrerito se acerca y les observa con sus pequeños ojos hundidos.

—¿Hay más formalidades que deseéis realizar, Señor, antes de darle tierra?

—Yo...

—Claro que no —dice Vramin—. Sólo se entierra a los muertos.

—¿Qué quiere decir?

—Ese hombre no está muerto; un poco consumido: eso es todo.

—Os equivocáis, señor. Esta demostración no ha estado trucada.

—Sin embargo, insisto en que está vivo y en que va a echar a andar.

—Sin duda es usted uno de esos sóticos...

—Sólo un simple taumaturgo —responde Vramin penetrando en el círculo.

Madrak le sigue. Vramin levanta el bastón y lo hace girar con gesto misterioso. Irradia una luz verde que se libera súbitamente y cae sobre el ataúd.

—¡Dolmin, levanta! —ordena Vramin.

La asistencia se apretuja. Vramin y Madrak se dirigen hacia el fondo de la tienda. El hombre les habría seguido pero los golpes que suenan en el interior del ataúd llaman su

atención.

—Hermano, lo mejor sería marcharnos —dice Vramin y, con la punta del bastón, abre un hueco en la tela.

La tapa del ataúd se levanta lentamente mientras salen de la tienda y penetran en el mundo exterior.

A sus espaldas se alza un rumor. Está marcado con gritos y aullidos entre los que puede distinguirse: ¡Ladrón! ¡Devuélvenos el dinero!, y, también, ¡Miradle!

—¡Qué idiotas son estos mortales! —dice el hombre verde, que es uno de los raros seres vivientes capaces de poner esa palabra entre comillas sabiendo por qué.

Llega, cabalgando en el cielo, una enorme bestia de metal pulido. Tiene ocho patas y sus cascos son de diamante. Su cuerpo es tan largo como dos caballos. Su cuello es tan largo como su cuerpo y su cabeza es la de un dragón chino de oro fundido. Rayos de luz azulada salen de sus narices y su cola es una triple antena. Se desplaza a través de la oscuridad bañada por las estrellas, y sus patas mecánicas se mueven con lentitud. Sin embargo, cada paso que efectúa entre la nada y el vacío la lleva al doble de distancia que ha dado en el paso precedente. Pero la duración de cada paso es igual a los anteriores. Los soles pasan como rayos y no tardan en quedar atrás y desaparecer. Galopa a través de la materia sólida, a través de los braseros estelares, atraviesa nebulosas, avanzando cada vez más deprisa entre la tempestad de polvo de estrellas en el bosque de la noche. Si pudiera avanzar durante el tiempo suficiente, podría abarcar el universo con una sola zancada. ¿Qué ocurriría si siguiera galopando? Nadie lo sabe.

Su jinete fue antaño un hombre. Es aquél a quien llaman el General de Acero. No lleva armadura, pues se trata de su propio cuerpo. Se ha despojado para el viaje de la casi totalidad de su naturaleza humana, y mira fijo ante él, por encima de las escamas que recubren, como hojas de roble de bronce, las crines de su caballo. Lleva un fragmento de carne humana adherida al meñique, pues sería absurdo que llevase joyas de metal. Aquella carne fue un día la suya; al menos, servía para cubrirle hace ya mucho tiempo.

Vaya donde vaya, lleva un *banjo* de cinco cuerdas, plegable, que guarda en un compartimento cerca del lugar donde antes se hallaba su corazón. Cuando lo toca, se convierte en una especie de anti-Orfeo, y los hombres lo siguen al mismísimo infierno.

Es también uno de los raros maestros de la fuga temporal que hay en todo el universo. Dicen que ningún hombre puede tocarle sin su consentimiento.

Su montura fue antaño un caballo.

Mirad el mundo de Blis, con sus colores, sus risas y sus brisas acariciantes. Contemplad el mundo de Blis como hace Megra de Kalgán.

Megra es una de las enfermeras del Centro Obstétrico Kalgán 73, y sabe que el mundo es niños. En el mundo de Blis cohabitan en estrecha promiscuidad diez mil millones de personas, y cada instante nacen más y los muertos escasean. Se repara a los que son mutilados. No existe mortandad infantil. El grito de los recién nacidos y las risas de sus progenitores son las dos manifestaciones sonoras más escuchadas en el mundo de Blis.

Megra de Kalgán tiene los ojos de color cobalto y contempla a Blis a través de sus largas pestañas rubias. Sus claros cabellos, peinados en finas trenzas, acarician sus hombros desnudos y dos más apretadas se cruzan en x por delante de su frente. Tiene la nariz corta, la boca como una minúscula flor azulada y un mentón tan reducido que podría olvidarse

uno de él. Lleva una cinta de plata sobre el pecho, un cinturón de oro y una corta falda plateada. Apenas mide cinco pies de altura, y está impregnada por el olor de unas flores que nunca ha visto. En su pecho descansa un colgante de oro que se calienta cuando un hombre le ofrece afrodisíacos.

Megra debió esperar noventa y tres días antes de poder entrar en la feria. La lista de espera era realmente muy larga, pues, todo lleno de colores, aromas y movimiento, ese lugar es uno de los últimos lugares de ese tipo descubiertos y existentes aún en el mundo de Blis. En Blis sólo hay catorce ciudades, pero cubren los continentes de un mar lechoso a otro, hundiéndose profundamente bajo tierra y alzándose hacia el cielo. Algunas partes de las ciudades incluso se extienden por debajo de los mares. De hecho, están todas enlazadas, ajustándose según los estratos que se corresponden con las sucesivas civilizaciones; pero, ya que existen catorce gobiernos municipales distintos, lo adecuado es decir que en Blis hay catorce ciudades. Megra es ciudadana de Kalgán, donde asiste entre gritos a los que vienen a la vida, a veces a los que la dejan, de todos los colores, de todas las formas. Como se pueden componer códigos genéticos según los caprichos particulares de los padres, y mediante una intervención quirúrgica restituirlos al núcleo de la célula fertilizada, ella ve nacer a los seres más diversos, lo que no deja de ocurrir. Al ser de la vieja escuela, los padres de Megra no desearon otra cosa que una muñeca de ojos de cobalto, con la fuerza aproximada de una docena de hombres para que pudiera defenderse en la vida.

Sin embargo, tras defenderse con éxito durante dieciocho años, Megra empieza a pensar que ya va llegando la hora de que también ella participe en la gran propagación de la vida. Hacen falta dos para tender al infinito, y Megra ha llegado a la conclusión de que los colores y la atmósfera romántica de un lugar abierto, de una feria, favorecerían su búsqueda de lo absoluto.

La vida es su trabajo y su religión, y aspira a servirla lo mejor posible. Tiene ante ella un mes de vacaciones.

Sólo necesita encontrar a otro...

La Cosa Que Grita En La Noche da una voz en su prisión sin barrotes. Grita, tose, aúlla, gimotea, se lamenta. Está contenida en el capullo plateado de una red de energías en movimiento, suspendida en una encrucijada de fuerzas invisibles en un lugar donde nunca penetra la luz del día.

El Príncipe Que Fue Mil la pica con su rayo láser, la inunda de rayos gamma y la alimenta con ultrasonidos y subsonidos de amplitudes variables.

La cosa entonces se calla y, por un instante, el Príncipe levanta la cabeza, apartando la vista de sus aparatos, y sus verdes ojos se abren mientras las comisuras de sus finos labios se estiran en busca de una sonrisa que nunca conseguirán.

Luego vuelve a aullar.

El Príncipe echa hacia atrás su negra capucha y se escucha el chirrido de sus dientes color de leche.

Su cabellera es como un aura de oro leonado en medio del crepúsculo del Lugar Sin Puertas. Alza los ojos hacia la fuerza casi visible que se convulsiona en la luz. Como cada vez que la maldice, sus labios adquieran la forma de las palabras pronunciadas con cada uno de sus fracasos.

Hace diez siglos que intenta matarla, y ella vive todavía.

El Príncipe, cruza los brazos sobre el pecho, inclina la cabeza y desaparece.

Una cosa oscura aúlla en la luz, en la noche.

Madrak inclina el garrafón y se lleva el vaso.

Vramin alza el suyo, deja errar la mirada por la vasta esplanada que se extiende ante su tienda y lo vacía de un trago.

Madrak sirve de nuevo.

—Esto no es vida, ni tampoco justo —declara finalmente Vramin.

—Sin embargo, nunca has sostenido activamente el programa.

—¿Y eso qué importa? Son mis sentimientos actuales quienes me guían.

—Los sentimientos de un poeta...

Vramin se acaricia la barba.

—Nunca he podido estar verdaderamente aliado a nada ni a nadie —responde.

—¡Qué lástima, pobre Ángel de la Séptima Estación!

—Ese título desapareció al mismo tiempo que la Estación.

—Cuando se encuentra en el exilio, la aristocracia siempre tiende a conservar ciertos signos que denotan su rango.

—Mira a la oscuridad que tienes delante y dime lo que ves.

—Nada.

—Perfectamente.

—¿Cuál es la relación?

—La oscuridad.

—No lo entiendo.

—¡Pues, querido sacerdote-guerrero, no hay nada sorprendente en la oscuridad!

—Deja las adivinanzas, Vramin. ¿Qué te pasa?

—¿Por qué has venido a buscarme a la feria?

—Tengo conmigo las últimas cifras del censo de población. Se asemejan sorprendentemente al Punto Crítico mítico, aquél que nunca se alcanza. ¿Te interesaría verlas?

—No. No lo necesito. Sean cuales sean las cifras, tu conclusión es acertada.

—¿Lo notas gracias a tus métodos especiales de percepción, en el seno de los flujos del Poder?

Vramin asiente.

—Dame un cigarrillo —pide Madrak.

Vramin hace un gesto y entre sus dedos aparece un pitillo encendido.

—Esta vez se trata de algo especial —dice—. No es un simple reflujo de la corriente de la vida. Me temo que estamos a punto de alcanzar una gran marea.

—¿Cómo se manifestará?

—Lo ignoro, Madrak. Pero no tengo intención de quedarme aquí el tiempo suficiente para averiguarlo.

—¿Eh? ¿Y cuándo piensas partir?

—Mañana por la noche, antes de darme cuenta una vez más de que estoy flirteando con la Marea Negra. Sería preferible que me ocupase nuevamente de mi testamento; preferentemente, en pentámetros.

—¿Quedan más como nosotros?

—No. Somos los dos únicos inmortales que quedamos en Blis.

—¿Me ofrecerás un modo de escapar contigo?

—Naturalmente.

—En ese caso, me quedaré en la feria hasta mañana por la noche.

—Te aconsejo vivamente que partas ahora mismo, que no te retrases. Puedo ofrecerte una puerta de salida en este mismo instante.

Vramin hace un nuevo gesto y otro cigarrillo aparece en su mano y se pone a fumar. Observa que tiene el vaso lleno de nuevo y lo bebe lentamente.

—Sería una demostración de sabiduría partir inmediatamente —dice—, pero la sabiduría es fruto del conocimiento: y el conocimiento, ¡caramba!, a menudo es producto de acciones irreflexivas. Así que, para aumentar mis conocimientos y profundizar en mi sabiduría, me parece que he de quedarme un día más y ver lo que pasa.

—¿Esperas que mañana ocurra algo especial?

—Sí. La gran marea. Siento la aproximación de las Potencias. En la Gran Casa hacia lo que todo se dirige, ha habido movimientos recientemente.

—En ese caso se trata de cosas que deseo conocer —dice Madrak—, pues conciernen a mi antiguo Amo Que Fue Mil.

—Te acoges a una alianza que ya no existe, mi poderoso amigo.

—Quizás. Pero tú, ¿qué excusa tienes? ¿Por qué deseas aumentar tu sabiduría a ese precio?

—La sabiduría es un fin en sí misma. Además, esos acontecimientos pueden ser fuente de una gran poesía.

—Si la muerte sólo sirve para ser fuente de gran poesía, prefiero dedicarme a un arte menos noble. Tengo la sensación, sin embargo, de que el Príncipe debería ser puesto al corriente de cualquier desarrollo innovador en los Mundos Intermedios.

—Bebo por tu lealtad, amigo de siempre, aunque tenga la impresión de que tu antiguo vasallo sea, al menos en parte, responsable de las dificultades presentes.

—Tus sentimientos sobre este asunto no me son desconocidos.

El poeta bebe un trago y deja el vaso. Sus ojos adquieren un color uniforme, todo verde. El blanco que los rodeaba desaparece, lo mismo que los puntos negros que forman el centro. Son como pálidas esmeraldas, y en cada una de ella brilla una centella amarilla.

—Hablando en mi calidad de mago y vidente —dice, con voz distante y monocorde—, afirmo que la cosa que presagia el caos acaba de plantar el pie en el mundo de Blis. Igualmente declaro que no viene sola, pues oigo cascos inaudibles batiendo en la oscuridad y veo cabalgando entre las estrellas a esa cosa invisible. Incluso nosotros, que no queremos vernos mezclados en todo esto, puede que nos veamos arrastrados a tomar parte en los acontecimientos.

—¿Dónde? ¿Y de qué manera?

—Aquí mismo. Y eso no va en el sentido de la vida, aunque no sea justo.

Madrak agacha la cabeza y dice:

—Amén.

El mago chirría los dientes.

—Dar testimonio es nuestro destino —concluye, y sus ojos arden con un fuego infernal y los nudillos se le vuelven blancos por la fuerza que emplea en apretar el bastón negro de pomo de plata.

...Un sacerdote eunuco de la más alta casta enciende los cirios situados junto a un par de viejas sandalias.

...El perro mordisquea un guante sucio que ha conocido siglos mejores.

...Los ciegos nornios golpean un minúsculo yunque de plata con sus dedos que son martilletes. Sobre el metal aparece un segmento de luz azulada. El espejo se anima y salen imágenes de la nada que se alzan ante él.

Está suspendido en una estancia que nunca ha tenido mobiliario, en un muro recubierto de oscuros tapices y ante él se halla la hechicera, toda roja, toda ella rodeada de llamas.

Mirar en ese espejo es como echar un vistazo por una ventana llena de telas de araña de color rojo agitadas esporádicamente por súbitas corrientes de aire.

Tiene su buen genio sobre el hombro derecho, cuya cola sin pelo la rodea el cuello y se hunde entre sus senos. La hechicera le acaricia la cabeza y el otro agita la cola.

Sonríe, y las telas de araña desaparecen suavemente en el aire. Las llamas saltan a su alrededor, pero nada se inflama.

Y luego deja de haber telas de araña y la hechicera contempla los colores de Blis.

Observa particularmente a aquel hombre alto desnudo hasta la cintura en medio de un círculo de personas de treinta pies de diámetro.

Tiene los hombros anchos y la cintura muy delgada. Está descalzo y lleva un pantalón negro y ceñido. Su mirada se clava en el suelo. Su cabellera es color arena; los brazos sorprendentemente musculosos y la piel muy pálida. Alrededor de su cintura lleva un cinturón largo y oscuro, con una terrible hilera de clavos hirsutos. Tiene los ojos amarillos clavados en un hombre tendido a sus pies que intenta levantarse.

El hombre es corpulento y tiene los hombros, el torso y el estómago bien desarrollados. Se incorpora sobre un brazo. La barba le barre el hombro mientras echa la cabeza hacia atrás y mira negramente a su adversario. Mueve los labios, pero sus dientes permanecen apretados.

El otro, con un movimiento desenvuelto, barre con el pie el brazo sobre el que otro empezaba a incorporarse. Cae con la cara pegada a la tierra y deja de moverse.

Tras un momento, dos hombres penetran en el círculo y se llevan al hombre caído.

—¿Quién es? —silba el buen genio.

La Hechicera Roja sacude la cabeza, sin más, y sigue observando el espectáculo.

Un hombre dotado con cuatro brazos penetra en el circulo, y sus pies son enormes paletas, como si tuviera un segundo par de manos gigantescas al extremo de sus salomónicas piernas. Es lampiño y brillante y, al tiempo que se acerca a su adversario, se deja caer de tal

suerte que sus brazos inferiores reposan en el suelo. Haciéndolo, aparta las rodillas a ambos lados del cuerpo y se pliega hacia atrás, aunque su cabeza y hombros siguen perpendiculares al suelo, aunque se encuentren a una altura de unos tres pies.

Saltando como un sapo, no consigue alcanzar su objetivo y encuentra el canto de una mano que golpea en su nuca mientras otra choca con su estómago. Cada mano describe un semicírculo y pasa la cabeza por debajo de los brazos, por debajo de los brazos, por debajo de las piernas. Pero vuelve a estar enseguida acuclillado, levantando tres veces los jadeantes costados, y salta de nuevo.

Esta vez, el hombre alto le agarra de los tobillos y le sujeta dado la vuelta al extremo de los brazos.

Pero el hombre de cuatro brazos da un giro y atrapa las muñecas que le agarran, lanzando la cabeza al mismo tiempo contra el estómago de su adversario. La sangre le corre por la frente, pues se ha golpeado con uno de los clavos que adornan el cinturón; pero el hombre alto sigue sin soltarle. Gira sobre los talones y lo aparta, haciendo actuar la fuerza centrífuga. Gira de nuevo, cada vez más deprisa, hasta que empieza a dar vueltas como una peonza. Tras un largo minuto frena el movimiento; el hombre de cuatro brazos tiene los ojos cerrados. Le deja caer, se le echa encima, hace un rápido movimiento de las manos y se levanta. El hombre de cuatro brazos ha dejado de moverse. Un instante después, se lo llevan.

Otros tres adversarios se inclinarán ante él, incluido Blackthorn Villy, Campeón de las Cuatro Ciudades de Blis, el hombre de pinzas metálicas; luego, el héroe, llevado en triunfo, es coronado con laureles; le dejan sobre un podio, donde le honran con la copa de la victoria y con un talón bancario. Sólo sonríe cuando su mirada da en Megra de Kalgán, de pie, cuya x rubia marca el emplazamiento hacia el que se dirigen sus miradas, hasta que, tras calzarse las botas, se siente libre de seguirlas.

Aquél era el momento preciso que estaba esperando.

La Hechicera Roja vigila los movimientos de los labios de la multitud.

—Wakim —dice al fin—. Le llaman Wakim.

—¿Por qué le observamos?

—He tenido un sueño cuyo mensaje he interpretado: era una advertencia. Observa atentamente el lugar de la marea cambiante. Incluso aquí, más allá de los Mundos Intermedios, el espíritu de una hechicera está unido a las mareas del Poder. Aunque no pueda utilizarlas, no puedo dejar de percibirlas.

—¿Y por qué ese hombre, ese Wakim, se encuentra en el lugar de la marea cambiante?

—El espejo se caracteriza por una omnisciencia muda. Lo revela todo, pero no explica nada. Pero se ha orientado a través de mi sueño, y me permite interpretar este suceso con un esfuerzo de meditación.

—Es fuerte, y muy rápido.

—Cierto. No he visto nada parecido desde que Seth el de los ojos de estrellas cayó bajo el golpe del Martillo que pulveriza las estrellas, tras su combate con Lo Que No Tiene Nombre. Wakim es algo distinto de lo que cree ver esa multitud; o esa chica hacia la que se dirige. ¡Mira cómo se ilumina el espejo con cada una de mis palabras! ¡Está rodeado de un aura sombría que no dice nada valioso! Por algo se turbó mi sueño. Hemos de vigilar y ver lo que pasa. Debemos saber quién es.

—Va a llevarse a la chica a la colina —dice el genio, plantando el frío hocico en la oreja de la hechicera—. ¡Ah! ¡Veamos lo que van a hacer!

—Muy bien —le responde, y él mueve la cola juntando las patas delante de su rizada cabeza.

El hombre está en un lugar rodeado por un seto rosa y lleno de flores multicolores. También hay bancos, divanes, sillas, una mesa y macizos de rosas bastante altos, todo al abrigo de un inmenso árbol parasol verde que oculta el cielo por completo. Por doquier flotan los perfumes y las fragancias de las flores y una suave música pasa a la deriva, como suspendida en el ambiente. Pálidas luces palpitan en las ramas del árbol. Una minúscula y cantarina fuente brilla cerca de la mesa, al pie del árbol.

La joven cierra la verja que hay en el seto. Un cartel que dice *Por favor, no molestar* se enciende en el exterior. Se dirige hacia el hombre.

—Wakim... —dice.

—Megra —responde.

—¿Sabes por qué te he pedido que viniéramos aquí?

—Es un jardín del amor —dice—, y creo entender las costumbres de tu patria...

Megra sonríe, se quita la cinta que la ciñe el pecho, la cuelga de una rama y le pone las manos en los hombros.

Wakim hace un movimiento para atraerla, pero no lo consigue.

—Eres fuerte, pequeña.

—Te he traído aquí para que luchemos —dice Megra.

Él mira un diván azul, luego a la chica y una ligera sonrisa se dibuja en sus labios.

La joven mueve la cabeza lentamente.

—No como tú crees. Primero debes vencerme en combate. No quiero a un hombre ordinario a quien puede romperle los riñones con un abrazo. Tampoco deseo a un hombre que se fatigue después de dos o tres horas. Necesito a un hombre cuya energía se desborde como las aguas de un río. ¿Eres tú ese hombre, Wakim?

—Ya me has visto luchar.

—¿Qué es eso? Mi fuerza es superior a la de cualquier hombre a quien haya conocido. En este momento, estás aumentando tu fuerza para acercarme a ti, pero sin conseguirlo.

—No quiero hacerte daño.

Megra se echa a reír y se libra del abrazo; le sujeta del brazo, le pasa por encima del hombro, le agarra de la cadera y le arroja a través del jardín del amor con una de las variantes del golpe *nage-waza* llamada *kata-garuma*.

Wakim se pone en pie y se planta frente a ella. Se quita la camisa, que había sido blanca, pasándosela por encima de la cabeza. Alza mucho el brazo y la pone sobre una de las ramas del gran árbol.

Megra avanza y se queda ante él.

—¿Estás decidido a luchar conmigo?

Como respuesta, Wakim arranca una rosa y se la ofrece.

Echando los codos hacia atrás, la joven aprieta los puños. Proyecta los brazos hacia adelante y Wakim recibe un doble puñetazo en el abdomen.

—Si te entiendo bien, ¿no quieres la flor? —jadea, dejándola caer.

Sus ojos lanzan destellos azules cuando Megra pisotea la flor con el talón.

—Y ahora, ¿estás dispuesto a medirte conmigo?

—Sí —responde—. Voy a enseñarte una presa que se llama *el beso* —y la agarra y con un potente abrazo la aplasta contra su pecho. Su boca encuentra la suya, aunque Megra aparta la cabeza, y Wakim se yergue y la levanta del suelo. Megra no puede respirar, prisionera en su abrazo, ni tampoco puede escapar; y el beso dura hasta el agotamiento de sus fuerzas y la transporta hasta un diván donde la tiende.

Rosas, rosas, rosas, música, luces en movimiento y una flor cortada.

La Hechicera Roja llora suavemente.

Su buen genio no lo entiende.

Pero las cosas no tardarán en aclararse.

El espejo se llena de las imágenes de un hombre sobre una mujer y de una mujer sobre un hombre.

Contemplan los movimientos de la vida en el mundo de Blis.

INTERLUDIO EN LA CASA DE LA VIDA

OSIRIS ESTÁ EN EL TRONO DE LA Casa de la Vida, y bebe un vino color sangre. Toda la atmósfera está llena de un color verde, y no hay nada en ninguna parte que no sea dulce y cálido. Se encuentra en la Sala de los Cien tapices tras los cuales desaparecen los muros por completo. El suelo está recubierto de una materia espesa, dulce y dorada.

Deja el vaso vacío y se levanta. Atravesando la Sala, se dirige ante la tapicería verde, la levanta y penetra en la celda que se oculta detrás. Manipula tres de los dispositivos de control situados en el muro, echa hacia atrás el tapiz y penetra en una habitación situada a trescientas cuarenta y ocho millas al sursuroeste de la Sala de los Cien Tapices, a una profundidad de setenta y ocho mil quinientos cuarenta y cuatro pies.

La habitación en que penetra está sumida en una medio oscuridad, pero se percibe una sospecha de luz verde.

El hombre sentado en tierra en la posición del loto y que lleva un cíngulo rojo no parece reconocerle. Le da la espalda y permanece inmóvil. Su cuerpo está normalmente constituido, bastante delgado, y sus músculos parecen los de un nadador. Tiene una espesa melena de un color tan profundo como sólo podría tenerlo una cabellera que no fuese negra. La tez es pálida. Está inclinado hacia adelante y parece no respirar. Súbitamente, se encuentra ante él otro personaje en idéntica postura. Viste exactamente de la misma manera. Su tez, cabellos y musculatura son parecidos. En cualquier aspecto es exactamente igual al primero; y levanta los ojos del pequeño cristal amarillo que está contemplando. Al alzar la vista, ve la cabeza de pájaro de Osiris, naranja, verde, amarilla y negra, y entreabre los ojos diciendo:

—Lo he logrado de nuevo —y en aquel preciso instante, el personaje que da la espalda a Osiris desaparece.

Recoge el cristal, lo introduce en un saco de tela cerrado con cordeles, y se lo cuelga de la cintura. Luego, se levanta.

—Una fuga de nueve segundos —dice. —¿Es tu récord? —pregunta Osiris, cuya voz parece salir de un disco rayado que girase muy deprisa.

—Sí, padre.

—¿Eres ya un Maestro?

—No.

—¿Cuánto tiempo te falta todavía?

—¡Quién sabe! Ishibaka habla de tres siglos.

—¿Serás entonces un Maestro?

—Nadie puede decirlo de antemano. Hay menos de treinta Maestros en la totalidad de los mundos? He necesitado dos siglos para llegar al nivel actual, y conseguí mi primer movimiento hace menos de un año. Naturalmente, una vez asimilado, el poder se va desarrollando...

Osiris sacude la cabeza y, avanzando, le pone una mano en el hombro.

—Horus, hijo y vengador mío, hay una cosa que me gustaría que hicieses. Sería bueno, naturalmente, que fueses un maestro de la fuga, pero eso no es indispensable. Tus otros poderes deberían bastar para el cumplimiento de esta tarea.

—¿De qué tarea se trata, padre?

—Tu madre, deseosa de ganar mis favores y volver del exilio, se ha ofrecido a comunicarme datos complementarios sobre las actividades de mi colega. Parece que Anubis ha enviado un nuevo emisario a los Mundos Intermedios, sin duda con el objetivo de localizar a nuestro viejo enemigo y destruirle.

—Eso parece algo bueno —dice Horus—, siempre que la operación este destinada al triunfo. Sin embargo, lo dudo, pues ha fracasado en cada una de sus tentativas. ¿Cuántos ha enviado? ¿Cinco o seis?

—Seis. Al que ha designado con el nombre de Wakim es el séptimo.

—¿Wakim?

—Sí, y esa perdida dice que no es como los otros.

—¿Y eso?

—Es posible que ese chacal se haya pasado mil años formándole para esta misión. Sus aptitudes para el combate podrían ser comparables a las del mismo Madrak. Y parece disfrutar de un don del que los otros no dispusieron. Parece que es capaz de conseguir energía del mismo terreno que pisa.

—¡Me pregunto dónde lo habrá encontrado! —dice Horus sonriendo.

—Es como si hubiera estudiado las estratagemas que emplean contra nosotros algunos inmortales.

—¿Qué quieres que haga? ¿Ayudarle en su lucha contra nuestro enemigo?

—No. He llegado a la conclusión de que lo que nos permitirá vencer al Príncipe Que Fue Mil destruirá al mismo tiempo a los Ángeles caídos entre los que se cuentan los inmortales. Los otros deberían seguir. Los que se negaran entrarían ciertamente en la Casa de la Muerte bajo los golpes de sus compañeros. El momento ha sido bien elegido. Las viejas alianzas se han olvidado. Debería, me parece, darse una buena acogida a un nuevo y único vasallo que ofreciera poner fin a su existencia de fugitivos. Y la Casa que haya sabido asegurarse el sostén de los inmortales predominará.

—Sigo tu razonamiento, padre. Puede que tengas ratón. ¿Quieres que dé con el Príncipe Que Fue Mil antes que Wakim y que lo mate en nombre de la Vida?

—Si, vengador mío. ¿Piensas que puedes hacerlo?

—Me inquieta que tú, que conoces mis medios, me hagas esa pregunta.

—El Príncipe no será una presa fácil. Sus armas son en gran parte desconocidas, y no puedo decirte ni a qué se parece ni dónde se encuentra.

—¡Lo encontraré! ¡Lo destruiré! ¿Debería librarme de ese Wakim antes de empezar mis pesquisas?

—¡No! Está en el mundo de Blis, donde la epidemia ya debe haber empezado a propagarse. ¡No te acerques allí, Horus! ¡No lo hagas antes de que te dé la orden expresamente! Tengo extraños presentimientos concernientes a Wakim. Primero tengo que saber quién era antes de autorizar una tentativa como ésa.

—¿Por qué, padre todopoderoso? ¿Qué importancia tiene?

—El recuerdo de los días que precedieron a los tuyos, y de los que no hablaremos, vuelve a mí, y me inquieta. No me preguntes más.

—Muy bien.

—Tu madre, esa perdida, me ha pedido que revisara mi posición con respecto al Príncipe. Si la encuentras a lo largo de tu peregrinar, no te dejes influir por sus consejos cargados de clemencia. El Príncipe debe morir.

—¿Ella preferiría verle con vida?

Osiris agacha la cabeza.

—Sí. Le ama demasiado. Puede que nos haya informado del asunto de Wakim para proteger de él al Príncipe. Te dirá cualquier mentira para conseguir sus fines. No te dejes confundir por sus declaraciones.

—Velaré por ello.

—En ese caso, te despido, Horus, vengador e hijo mío, como primer emisario de Osiris en los Mundos Intermedios.

Horus agacha la cabeza y Osiris pone en ella su mano durante largos instantes cargados de emoción.

—Puede considerársele ya muerto —dice Horus en voz baja—, pues, ¿acaso no fui yo quien destruyó al mmismísimo General de Acero?

Osiris no responde, pues también él desafió al General de Acero.

LA NEGRA SOMBRA DEL CABALLO

EN LA GRAN SALA DE LA Casa de la Muerte una sombra enorme se proyecta contra el muro, detrás del trono de Anubis. Podría pensarse que se trata de un motivo decorativo, un alto relieve, un fresco, si no fuera porque es totalmente negra y parece contener en sí misma algo de una profundidad infinita.

Además, está animada por un imperceptible movimiento.

Se trata de la sombra de un monstruoso caballo, y de ningún modo se ve afectada por los estallidos de luz que emiten los dos braseros que arden a una y otra parte del trono.

No hay nada en la gran Sala capaz de proyectar una sombra tan grande, pero el que pudiera haber estado con el oído atento en tal lugar podría haber percibido el ruido de una respiración ligera. Con cada espiración audible, las llamas se repliegan, para alzarse a continuación.

Se desplaza lentamente a través de la sala y vuelve a posarse en el trono, haciéndose así completamente visible a la mirada a cualquiera que en la Sala hubiera tenido ojos para ver. Se desplaza sin ruidos y cambia de tamaño y aspecto y evoluciona. Su contorno hace aparecer una crin, una cola, cuatro patas con cascos.

Y luego el ruido de la respiración de nuevo puede oírse, como si se tratase de un órgano gigantesco.

Se encabrita y se alza sobre los cuartos traseros, como un hombre, y sus patas delanteras proyectan la forma de una cruz inclinada.

Se oye, en la lejanía, un ruido de pasos.

Cuando Anubis entra, la Sala es invadida por un viento violento que se reabsorbe súbitamente en una risa burlona y seca.

Se hace el silencio y, entre tanto, el ser cuya cabeza es la de un perro se enfrenta a la sombra que se aposta ante su trono.

EL CAMBIO DE MAREA

OÍD EL CLAMOR QUE SE ALZA DE BLIS: son los gritos que retumban en la feria de la vida.

Ha sido descubierto un inflado cadáver en las tiendas que forman la recepción.

En otros momentos, aquello fue un hombre. Sin embargo, de momento, sólo es un saco tumefacto desgarrado en una docena de lugares de los que caen al suelo diversos líquidos. El hedor empieza a expandirse. Por eso ha sido descubierto.

Provoca los aullidos de una sirvienta.

Los aullidos atraen a la multitud.

¡Mirad cómo giran a su alrededor, todos preguntando aquello que nadie puede responder!

Todos han olvidado cómo comportarte al enfrentarse con la muerte.

Pero muy pronto, casi todos ellos sabrán hacerlo.

Megra de Kalgán se abre camino a través de la trampa.

—Soy enfermera —va diciendo.

Casi todo el mundo la observa actuar, con sorpresa, pues las enfermeras se dedican casi siempre a los recién nacidos, casi nunca a los cadáveres.

El hombre alto que camina a su lado no dice nada, avanza a través de la multitud como si ésta no existiera.

Un hombrecillo con un sombrero ha delimitado la zona con la ayuda de una cuerda y ha empezado a vender billetes a los que hacen cola para poder desfilar ante el cadáver. Megra le pide a su compañero, llamado Wakim, que detenga aquellos turbios negocios. Wakim hace volar en pedazos la máquina expendedora de billetes y echa al hombre de la tienda.

—Está muerto —dice Megra mirando el cuerpo.

—Claro —responde Wakim, que después de pasar mil años en la Casa de la Muerte es capaz, con un solo vistazo, de reconocer un cadáver—. Echémosle una manta por encima.

—No conozco ninguna enfermedad que tenga estos síntomas.

—Pues debe tratarse de una nueva enfermedad.

—Hay que hacer algo. Si es contagiosa, podría extenderse como una epidemia.

—Eso es lo que va a pasar —dice Wakim—. Las personas morirán rápidamente, pues se propagará con ritmo acelerado. Aquí en Blis es tan elevada la densidad de habitantes que nada podrá evitar la plaga. Aun en el caso de que se encontrase un remedio para la enfermedad en pocos días, la población sería diezmada.

—Tenemos que aislar el cadáver, enviarlo al Centro Obstétrico más próximo.

—Si quieres...

—¿Cómo puedes mostrarte tan indiferente ante una catástrofe como ésta?

—La muerte no es una catástrofe. Sin duda es patética, pero no trágica. Tapémosle con mantas.

Le golpea tan fuerte que la bofetada restumba por toda la tienda y Megra se aparta de él. Busca con la mirada el anillo de comunicaciones engarzado en el muro; pero, cuando va a alcanzarlo, un hombre tuerto y totalmente ataviado de negro la detiene y le dice:

—Ya he llamado al Centro más próximo. Ya han enviado un coche volador.

—Gracias, padre. ¿Puede hacer que salga toda esta gente? Sin duda, sus oportunidades de ser escuchado son mayores que las mías.

El hombre asiente. Wakim cubre el cadáver. Megra se vuelve hacia el tuerto que invita a la multitud a dispersarse; cosa que hace, obedeciendo a sus invectivas y a la amenaza de su bastón.

—¿Cómo puedes hablar de la muerte con tanta ligereza? —le pregunta a Wakim.

—Porque es algo que pasa —responde—. Algo inevitable. No me pongo de luto por una hoja que cae de un árbol o por una ola que rompe. No me lamento por la suerte de una estrella errante que se consume en la atmósfera. ¿Por qué iba a hacerlo?

—Esas cosas no están vivas.

—Tampoco lo están los hombres cuando penetran en la Casa de la Muerte... Y, ya lo sabes, todo acaba allí.

—Esa es una historia muy antigua. Hace siglos que no va allí ningún habitante de Blis. Es algo trágico ver una vida que concluye.

—¡La vida y la muerte no son cosas tan diferentes!

—¡Eres un desviacionista de la norma social! —grita Megra, golpeándole de nuevo.

—¿Se trata de un insulto o de un diagnóstico? —pregunta Wakim.

De nuevo pueden escuchar cómo los gritos se alzan en otro lugar de la feria.

—Vamos, deprisa, a echar una mano —dice Megra, levantándose como un resorte.

—¡No! —La agarra de la muñeca.

—¡Suéltame!

—Lo siento, pero no serviría de nada. No te será muy conveniente ir a montar guardia ante

cada cadáver que vayan descubriendo. Por el contrario, te expondrías tú misma si actuases así. No tengo ninguna gana de perder tan pronto a una compañera de cama como tú. Voy a llevarte de nuevo al jardín, y allí esperaremos a que pase todo esto. Allí hay cosas de comer y de beber. Pondremos el cartel de *Por favor, no molestar*...

—... y nos entretendremos mientras el mundo muere. ¡No tienes corazón!

—¿No deseas asegurar el nacimiento de nuevas vidas para reemplazar las que se pierdan?

Le golpea con la mano libre, obligándole a echar una rodilla a tierra y a protegerse con el brazo.

—¡Suéltame! —grita.

—¡Deja que la mujer vaya a donde quiera!

Hay otras dos personas presentes en la tienda. El que acaba de hablar es el sacerdote-guerrero, Madrak, que se ha quedado aun cuando la multitud se ha ido. A su lado se encuentra el mago verde conocido como Vramin.

Wakim se alza y se enfrenta a los dos hombres.

—¿Quiénes sois? —pregunta—. ¿Quiénes sois para darme órdenes?

—Yo me llamo Madrak, y algunos me llaman el Todopoderoso.

—Ese nombre no me dice nada. No eres quien para darme órdenes. ¡Vete!

Atrapa la otra muñeca de Megra, lucha con ella durante un instante y la levanta en brazos.

—¡Te prevengo: suelta a esa mujer!

Madrak, mientras habla, sujeta el bastón ante sí.

—¡Sal de mi camino, Madrak!

—Prefiero advertirte, antes de que continúes, de que mi vigor es célebre en los Mundos Intermedios. Yo vencí a Dargoth el Centauro y a quien le envió a la Casa de la Muerte tras haberle reducido a la nada. Aquella batalla duró dos días y una noche, y todavía es cantada.

Wakim deja a Megra y la suelta.

—¡Esto hace las cosas un poco diferentes, inmortal! Me ocuparé de la chica en unos instantes. Ahora, dime, ¿te opones a los poderes simultáneos de la Casa de la Vida y de la Casa de la Muerte?

Madrak, por un momento, se tira de la barba.

—Sí —responde al fin—. ¿Qué más te da?

—Voy a matarte, así como a tu amigo, si es que es uno de los doscientos ochenta y tres inmortales.

El mago sonríe y seinclina.

Megra sale de la tienda.

—La dama se te ha escapado —observa Vramin.

—Así parece, pero voy a hacer como si nada hubiera pasado.

Wakim levanta la mano izquierda y avanza hacia Madrak.

Madrak hace girar el bastón hasta hacerlo invisible, luego golpea hacia adelante.

Wakim evita el primer golpe, pero el segundo le alcanza en el hombro. Intenta agarrar el bastón, pero no lo consigue. Es alcanzado nuevamente. Intenta lanzarse sobre Madrak, pero

es golpeado por un molinete horizontal que le machaca el pecho. Se pliega hacia atrás, se encoge sobre sí mismo, fuera del alcance de su adversario, y empieza a girar a su alrededor.

—¿Cómo es posible que estés todavía en pie? —pregunta Vramin, fumando un poco apartado.

—No puedo caer —replica Wakim.

Se abalanza, pero de nuevo es rechazado.

Madrak se arroja al ataque varias veces pero, en cada tentativa, Wakim evita el golpe e intenta asir el bastón. Al fin, Wakim detiene sus ataques y retrocede unos cuantos pasos.

—¡Basta de tonterías! El tiempo que pasa me aleja cada vez más de la chica con la que quiero reunirme. ¡Mueves muy bien ese bastón, viejo Madrak, pero ya no te va a servir para nada!

En el mismo momento, inclinando ligeramente la cabeza, Wakim desaparece del lugar que ocupa y Madrak se encuentra tirado por el suelo, con el bastón roto a su lado.

Wakim está junto a él, con la mano en el aire, como si hubiese acabado de dar un golpe.

E1 poeta suelta el cigarrillo y el bastón le salta a las manos, trazando a su alrededor un círculo de fuegos verdosos. Wakim se vuelve para hacerle frente.

—¡La fuga! —grita Vramin—. ¡Un auténtico maestro de la fuga! ¡E incluso hacia el futuro! ¿Quién eres?

—Mi nombre es Wakim.

—¿Por qué conoces el número exacto de inmortales, doscientos ochenta y tres?

—¡Sé lo que debo saber, y esas llamas no te salvarán!

—Puede, pero lo contrario es también posible, Wakim. Sin embargo, yo, por el contrario, no me opongo a los poderes de la Casa de Vida o a los de la Muerte.

—Eres un inmortal. Tu propia existencia es suficiente para dar a tus palabras la condición de la mentira.

—Soy de una naturaleza demasiado diferente para oponerme en principio a nada. En lo relativo a mi vida, es otro asunto —dice, y sus ojos giran al verde—. Antes de intentar usar tus poderes conmigo, Wakim, debes saber que ya es tarde... —Levanta la caña.

—Sea el perro o el pájaro quien te ha enviado, y poco importa cuál...

Brotan surtidores de llamas verdosas que llenan la tienda por completo.

—Sé que eres algo más que el simple portador de una epidemia. Estás demasiado bien provisto para ser simplemente un emisario...

La tienda a su alrededor desaparece y se encuentra en medio del campo de la Feria.

—Sabe que antes que tú hubo otros, y que todos fracasaron...

Una luz verde sale de la caña y salta a través del cielo como el reguero del rayo.

—Dos de ellos cayeron ante el que ahora se acerca...

La luz del cielo sigue brillante, latiendo a un ritmo regular.

—Ya llega el que sobrevive allí donde reina el caos, y cuya fría mano de metal concede sostén a los débiles y a los oprimidos.

Se acerca, desciende del cielo, galopando a lomos de una enorme bestia de pulido metal. Tiene ocho patas y sus cascos son de diamante. Frena con cada paso, y la distancia entre

ellos es cada vez menor.

—Se llama el General de Acero y él, Wakim, también es un maestro de la fuga. Acude a mi llamada.

Wakim alza los ojos y observa al que antaño fue un hombre. Sea por efecto de la intervención mágica de Vramin, sea por alguna premonición íntima, sabe que debe enfrentarse al único desafío verdadero que conserva en la memoria desde hace mil años.

Las llamas verdes se abaten sobre Madrak, que se mueve y se levanta gimoteante.

Ocho diamantes se posan en el suelo y, a lo lejos, Wakim escucha el sonido de un *banjo*.

La Hechicera Roja hace traer su Carro de los Diez Poderes, y pide la capa de oro. En este día navegará a través de los cielos hacia el Anillo donde evolucionan los Mundos Intermedios.

Hoy, siguiendo los excéntricos caminos que sólo ella conoce, atravesará el cielo para mostrar...

Abajo, los Mundos de la Vida y de la Muerte, aquellos mundos que ella conociera en otro tiempo.

De ella, algunos afirman que su nombre es Piedad, otros que su nombre es Alegría. Su nombre secreto es Isis. Su alma secreta es polvo.

...Un sacerdote eunuco de la más alta casta enciende los cirios situados junto a un par de viejas sandalias.

...E1 perro mordisquea un guante sucio que ha conocido siglos mejores.

...Los ciegos nornios golpean un minúsculo yunque de plata con sus dedos que son martilletes. Sobre el metal aparece un segmento de luz azulada.

EL LUGAR AL CUAL EL CORAZÓN ASPIRA

EL PRÍNCIPE QUE FUE MIL camina por el mar y bajo el mar. El único habitante, aparte de él, de aquel mundo en que evoluciona no puede saber con certeza si el Príncipe lo ha creado o si lo ha descubierto. Nunca puede saberse si la sabiduría es creadora o simplemente discierne los hechos; pese a todo, el Príncipe es sabio.

Avanza por la playa. Sus zancadas cogen impulso siete pasos a sus espaldas. El mar se encuentra suspendido bastante por encima de su cabeza.

El mar se encuentra suspendido bastante por encima de su cabeza, pues no ha tenido otra elección. El mundo en cuyo seno deambula ha sido hecho así, y daría la sensación a cualquiera que a él se aproximase de que era un mundo completamente desprovisto de masas de tierra. Sin embargo, si se hundiera profundamente en el mar que lo envuelve, acabaría por fin por emerger debajo de las aguas y penetrar en la atmósfera del planeta. Y, si descendiese aún más abajo, alcanzaría tierra firme. Y, si pasara a través de la tierra, sin duda encontraría nuevos planos de agua, de aguas rodeadas de tierra, bajo un mar suspendido en el cielo.

El mar inmenso se encrespa a quizá mil pies de altura. Peces brillantes llenan el fondo como

constelaciones cambiantes. Y, abajo, en la tierra, brilla todo lo que es.

Se dice que un mundo como este lugar, sin nombre, con un cielo que es un mar, no puede existir. Los que afirman esto se equivocan. Una vez admitida la noción de infinito, todo el resto viene a continuación.

El Príncipe Que Fue Mil se encuentra en una posición excepcional. Domina, entre otras cosas, el arte de la teleportación, y eso es algo mucho más raro que ser maestro en el arte de la fuga temporal. De hecho, es único en su género. Es capaz de transportarse, en un tiempo despreciable, hacia cualquier lugar que imaginarse pueda.

Y su imaginación es grande. Y admitiendo que cualquier lugar en que pueda pensarse existe en alguna parte del infinito, si el Príncipe puede pensar en él, es capaz de alcanzarlo. De cualquier forma, algunos teóricos pretenden que el hecho, para el Príncipe, de imaginar un lugar y llegar a él por un simple juego de la voluntad, constituye un acto creador. Nadie conocía antes la existencia de ese lugar, y si el Príncipe ha podido descubrirlo, quizá se deba al hecho de que lo ha conducido a la existencia. No obstante, si se admite la noción de infinito, todo el resto viene a continuación.

De cualquier manera, el Príncipe no tiene la menor idea, ni siquiera la más pequeña idea posible, del lugar en que se encuentra situado este mundo sin nombre con relación a la configuración general del universo. Y, además, poco le importa. Es capaz de ir y venir a su antojo, llevando con él lo que mejor le parezca.

Sin embargo, ha acudido solo, pues desea visitar a su esposa.

Está en la orilla del mar, bajo el mar, y la llama por su nombre, el de *Nephyta,* y espera hasta que una brisa llega a él por encima de las aguas y le acaricia pronunciando el nombre que es suyo.

Inclina la cabeza y siente su presencia a su alrededor.

—¿Qué te pasa, bien amada? —pregunta.

Un sollozo se propaga por la atmósfera, interrumpiendo el monótono canto de la resaca.

—Estoy bien —dice la respuesta—. ¿Y tú, mi señor?

—Si fuera más sincero que cortés, te diría que podría irme mejor.

—¿La cosa grita todavía en la noche?

—Sí.

—Pensaba en ti mientras derivaba y bullía. He creado pájaros para que vuelen por los aires y me hagan compañía, pero sus gritos o son demasiado agudos o demasiado tristes. ¿Qué podría decirte para mostrarme más cortes que sincera? ¿Qué no me desaliento con esta vida que no es vida? ¿Qué mi única aspiración es convertirme en mujer y dejar de ser un soplo, un color o un movimiento? ¿Qué es un verdadero dolor el deseo de poder tocarte de nuevo, las ansias de sentir tu contacto sobre mi cuerpo? Sabes que podría decirte todo eso, pero no hay ningún dios que posea todos los poderes. No debería lamentarme, pero temo, señor; temo la locura que a veces me aguijonea: nunca dormir, nunca comer, nunca tocar nada sólido. ¿Cuánto tiempo hace ya de...?

—Siglos y siglos.

—... Sé que todas las esposas se comportan injustamente con su señor, e imploro tu perdón. ¿Pero a quién mas que a ti puedo informar de mi conducta?

—¡Bien dicho, Nephyta! ¡Ah! Si solamente pudiera darte forma humana... ¡Si supieras lo solo que me siento! ¡Sabes que ya he intentado hacerlo!

—En efecto. Y cuando acabes con la Cosa Que Grita, ¿sabrás salir al paso de Osiris y Anubis?

—¡Naturalmente!

—Te lo suplico, no les destruyas inmediatamente si son capaces de poder venir en mi ayuda. Se piadoso con ellos si pueden devolverme a ti.

—Lo pensaré.

—... Porque me siento tan sola. ¡Cuánto me gustaría irme de aquí!

—Para seguir viva necesitas estar en un lugar rodeado de agua. ¡Hace falta todo un mundo para mantenerte ocupada!

—Lo sé, lo sé...

—Si Osiris no fuese tan obstinado en su venganza, las cosas habrían sido diferentes. Sin embargo, y ya lo sabes, tendré que matarle en cuanto resuelva el enigma de la Cosa Sin Nombre.

—Sí, lo sé y lo acepto. Pero, ¿y Anubis?

—Periódicamente, intenta acabar con mi vida, pero eso apenas tiene importancia. Puede que acabe por perdonarle. ¡Pero a mi querido Ángel de cabeza de pájaro, nunca!

El Príncipe Que Había Sido Rey (eso entre otras cosas) se sienta sobre una piedra y su mirada vaga por las aguas, elevándose luego hasta el fondo del mar. Las luces centellean perezosamente por encima de su cabeza. Altas crestas de montaña se pierden en las profundidades más insondables. La luz es pálida y difusa, y parece emanar de todas partes. El Príncipe arroja una piedra que, rebotando sobre las olas, se pierde a lo lejos.

—Cuéntame lo de aquella batalla hace un milenio — le pide la dama—, cuando cayó el que fue tu hijo y tu padre, el guerrero más poderoso que luchara en nombre de las seis razas.

El Príncipe se queda silencioso, con la mirada perdida entre las ondas.

—¿Por qué? —pregunta.

—Porque cada vez que lo haces, es como si algo te incitase a emprender una nueva empresa.

—Y a encontrar un nuevo fracaso —concluye el Príncipe.

—Cuéntamelo —insiste.

El Príncipe suspira, y los cielos rugen por encima de él, allí donde nadan los peces brillantes de vientre transparente. Alarga la mano y recoge en ella una piedra recién caída del mar. El viento pasa y vuelve, y le acaricia.

Y él habla.

EL ÁNGEL DE LA CASA DEL FUEGO

LA MIRADA DE ANUBIS SE DIRIGE hacia las alturas, y ve la muerte.

La muerte tiene la apariencia de una sombra negra de caballo, sin que haya ningún caballo que la proyecte.

Anubis mira, y sus dos manos se aprietan sobre el cetro.

—¡Salud, Anubis, Ángel de la Casa de la Muerte! —grita una voz que retumba en la inmensidad de la gran Sala.

—Salud —responde Anubis en voz baja—, Salud, Oh, Señor de la Casa del Fuego... ¡qué ya no existe!

—Las cosas han cambiado.

—Ha pasado mucho tiempo desde tu último viaje —responde Anubis.

—Es cierto.

—Si puedo permitirme una pregunta, ¿cómo te ha ido estos últimos tiempos?

—Como siempre, muy bien.

—Si no es demasiado preguntar, ¿puedo saber qué buen viento te trae?

—Si, puedes.

Hay un instante de silencio.

—Te creí muerto —dice Anubis.

—Lo sé.

—Sin embargo, me alegra que sobrevivieras a aquel formidable y funesto asalto.

—En efecto. Necesité varios siglos para volver del lugar al que me envió aquel desgraciado golpe del Martillo. Como bien sabes, me retiré a lo lejos, en el espacio, justo antes de que Osiris asestase su famoso golpe capaz de pulverizar los soles. Aquello me condujo más lejos de lo que era mi intención, a unos lugares que no son lugares.

—Y desde entonces, ¿qué has hecho?

—Volver.

—De entre todos los dioses, Tifón, no hay otro que hubiera sido capaz de sobrevivir a una retirada tan fulgurante.

—¿Qué pretendes decirme?

—Tu padre, Seth el destructor, pereció en ese combate.

—¡Ay!

Anubis se tapa las orejas y cierra los ojos, soltando el cetro, que cae a tierra. El grito que retumba en la Sala sería capaz de desgarraros el alma, medio humana y medio animal, y aunque sólo se le oyera en parte, resultaría doloroso.

Tras un momento, se hace un imponente silencio, y Anubis abre los ojos y baja las manos.

La sombra es más pequeña, y está más cerca.

—Presumo que La Cosa Que No Tiene Nombre también fue destruida.

—Lo ignoro.

—¿Y qué fue de Thoth, tu Amo?

—Abdicó de su función de Señor de la Vida y de la Muerte y se retiró más allá de los Mundos Intermedios.

—Me cuesta trabajo creerlo.

Anubis se encoge de hombros.

—Sin embargo es una realidad de la vida, y de la muerte.

—¿Por qué iba a hacer algo parecido?

—Lo ignoro.

—Deseo ir a verle. ¿Dónde puedo encontrarle?

—No lo sé.

—No eres muy cooperativo, Ángel. Ahora, dime, ¿quién se ha encargado de los asuntos de mi hermano, tu amo, en su ausencia?

—No te comprendo.

—Vamos, hocicos de perro, has vivido lo bastante para entender el sentido de una sencilla pregunta. ¿Quién domina las corrientes del Poder?

—Evidentemente, la Casa de la Vida y la Casa de la Muerte.

—¡Claro! ¿Y quién está hoy en la Casa de la Vida?

—¡Osiris, naturalmente!

—Ya veo... —La sombra se encabrita de nuevo, crece.

—Hocicos de perro —dice Tifón, sombra de un caballo rampante—, percibo el olor de la conspiración, pero no golpeo basándome tan sólo en las sospechas. Mi padre está muerto, y puede que eso requiera venganza, y, si mi hermano ha sido traicionado, la sangre correrá por ello. Me has contestado muy rápidamente, sin tomarte tiempo para reflexionar. Puede que hayas dicho más de lo que deseabas. Ahora, escúchame: sé qué es lo que más temes entre todas las cosas. Siempre has temido la sombra de un caballo, no sin razón. Si la sombra te cae encima, Ángel, dejarás de existir. Definitivamente. Y eso es lo que va a sucederte si has sido tú quien ha hecho las cosas que desapruebo. ¿He sido claro?

—Sí, poderoso Tifón. Tú eres el único dios a quien le doy gracias.

En el mismo instante, Anubis salta, aullando; sujeta en la mano derecha una brida incandescente.

La sombra dé un casco le roza, y cae a tierra. La sombra se abate sobre la brida de plata centelleante, luego desaparece.

—¡Anubis, idiota! ¿Por qué has intentado atarme? —¡Porque me has hecho temer por mi vida, Señor! —¡No te levantes! Si mueves un solo músculo, te envío a la nada. ¡Para que me temas, has de sentirte culpable!

—¡No es verdad! Sólo temo que interpretes las cosas de un modo equivocado y decidas golpear. ¡No deseo pasar a la nada! Sólo intentaba atarte como un gesto de autodefensa, para poder retenerte hasta que tuvieras en tu poder todos los elementos de juicio. Reconozco que cualquier oposición, en mi estado actual, me haría aparecer como culpable.

La sombra se desplaza y se abate sobre el tenso brazo derecho de Anubis, que se queda sin fuerza y cae de nuevo'.

—¡Nunca podrás volver a usar ese brazo que has alzado contra mí, chacal! Y si intentas poner en su lugar un brazo nuevo, incluso ese perecerá. Cámbialo por un miembro de metal, y se negará a funcionar. Puedes seguir usando el brazo izquierdo, con él podrás llevar adelante tus estúpidas mezquindades. Reuniré los elementos —¡todos los elementos!— por mí mismo. Si eres culpable, como ahora pienso que lo eres, seré tu juez, jurado y verdugo. ¡Sabe que no hay brida de plata o rienda de oro que pueda retener a Tifón! ¡Y sabe que, si mi sombra entera te cubriese, de ti no quedaría ni el polvo! Un día cercano volveré a la Casa de la Muerte, y si todo no está exactamente como debe estar, ¡aquí reinará otro perro baboso!

El fuego inflama los contornos de la negra silueta. Se encabrita como para volver a golpear una vez más, y se ve un estallido de llamas cegadoras y Anubis se queda solo, tendido en el suelo de la gran Sala.

Se levanta lentamente y con la mano izquierda recupera el cetro. Avanza titubeante hasta el trono, asomando la roja lengua. Una gran ventana se recorta en medio del aire y a su través ve al Señor de la Vida.

—¡Osiris! —grita—. ¡El Diablo vive!

—¿Qué quieres decir? —le pregunta el otro.

—Esta noche, la sombra de un caballo ha pasado sobre mí.

—Eso no presagia nada bueno. ¡Sobre todo ahora que has enviado un nuevo emisario!

—¿Cómo lo sabes?

—Tengo mis fuentes. Pero yo también he hecho lo mismo por vez primera, y mi hijo Horus ha sido el enviado. Ojalá pueda avisarle a tiempo.

—En efecto, esperemos que así sea: siempre he sentido un cierto afecto por Horus.

—¿Y qué piensas hacer con respecto a tu propio emisario?

—No le llamaré. ¡Me gustaría ver cómo Tifón intenta abatirle!

—¿Quién es en verdad tu famoso Wakim? ¿Quién era?

—Eso es asunto mío.

—Si de un modo u otro es quien imagino que pudiera ser —y sabes lo que quiero decir—, recuerda, perro, que, si los dos sobrevivimos, no podrá haber paz nunca más entre nosotros.

Anubis se ríe sarcásticamente.

—¿Acaso hemos estado alguna vez en paz?

—¡Vaya! Si hemos de ser francos, no —responde Osiris.

—Pero el Príncipe nos ha amenazado prácticamente... y por primera vez, con poner fin a nuestro reino.

—Sí, hace ya doce años... y ya ha llegado el momento de actuar. Tenemos varios siglos por delante, nos dijo, antes de que intervenga. Pero intervendrá, pues siempre mantiene su palabra. ¿Quién puede saber, sin embargo, lo que tiene en mente?

—¡Yo no!

—¿Qué le ha pasado a tu brazo derecho?

—La sombra le cayó encima.

—Y los dos desapareceremos de la misma forma, aplastados por la sombra, si no llamas a tu emisario. Tifón ha cambiado por completo el aspecto de las cosas. Hay que entrar en contacto con el Príncipe, intentar negociar con él, intentar aplacarle.

—Es demasiado inteligente para que le confundamos con falsas promesas, y, además, subestimas a Wakim.

—Quizá debíamos negociar de buena fe, no para devolverle el trono, claro...

—¡No! ¡Venceremos!

—¡Intenta cambiar tu brazo muerto por otro que funcione!

—¡Lo haré!

—Adiós, Anubis, y acuérdate: ni siquiera la fuga vale de nada contra el Ángel de la Casa del Fuego.

—Lo sé. Adiós, Ángel de la Casa de la Vida.

—¿Por qué empleas mi antiguo título?

—A causa de tu irrefrenable temor de que no vuelvan los antiguos días, Osiris.

—¡En ese caso, llama a Wakim!

—No.

—¡Adiós! ¡Ángel poco sabio, caído entre los caídos!

—¡Adiós!

Y la ventana se llena de estrellas y de poder latente hasta que una mano izquierda, entre las llamas, la cierra.

El silencio vuelve a reinar en la Casa de la Muerte.

BOSQUEJOS

...UN SACERDOTE EUNUCO DE la más alta casta enciende los cirios situados junto a un par de viejas sandalias.

...El perro mordisquea un guante sucio que ha conocido siglos mejores.

... Los ciegos nornios golpean un minúsculo yunque de plata con sus dedos que son martilletes. Sobre el metal aparece un segmento de luz azulada.

LA LLEGADA DEL GENERAL DE ACERO

WAKIM ALZA LOS OJOS, y ve al General de Acero.

—Siento confusamente que debería conocerle —dice Wakim.

—¡Entonces, vamos! —dice Vramin, y sus ojos, su bastón, lanzan llamas verdes—. ¿Quién no ha oído hablar del General de Acero que galopa por el universo sin compañía? De las páginas de la historia surge el martilleo restallante de los cascos de Bronce, su caballo de guerra. Fue él quien voló en el seno de la escuadrilla Lafayette. Él quien participó en la represión del Valle del Jarama. Quien ayudó a sostener Stalingrado en lo más duro del invierno. Y el que intentó invadir Cuba con un puñado de compañeros. Dejó una parte de sí mismo en cada campo de batalla. Acampó con Washington cuando la situación era más insostenible, hasta que un general más importante le obligó a marcharse. Fue muerto a tiros en Little Rock y le echaron ácido en la cara en Berkeley. Le pusieron en las listas del Fiscal General porque fuera miembro del I.W.W. Todas las causas por las que combatió son letra muerta, pero cada vez que una de ellas nacía para llegar al fin a término, una parte de él moría también. Sin embargo, bien que mal, sobrevivió a su siglo, con costillas, corazón y venas artificiales, dientes postizos, un ojo de cristal, una placa soldada en la bóveda craneana, huesos de plástico, relleno de pedazos de hilo de hierro y trozos de porcelana...

hasta que al fin la ciencia consiguió que aquellos atributos fueran de calidad superior a los de los humanos. Le reconstruyeron de nuevo, pedazo a pedazo, para llegar al siglo siguiente con una constitución mucho más robusta que la de cualquier hombre de carne y sangre. Y se dedicó a luchar al lado de los rebeldes, haciéndose destrozar sin descanso a lo largo de las guerras que las colonias declaraban al planeta-madre, y las que los mundos independientes mantenían contra la Federación. Siempre está en las listas de *cualquier* Fiscal General, pero él se limita a desgranar las notas de su *banjo* sin preocuparse, pues está fuera del alcance de las leyes, aplicándolas más en su espíritu que en la letra. En varias ocasiones, los miembros de metal fueron reemplazados por otros de carne, y se convertía de nuevo en un hombre... pero cada vez que escucha lejanos rumores, empieza de nuevo a tocar el *banjo y* responde a la llamada, y pierde una vez más su calidad humana. Jugó a los dados con León Trostky, que le enseñó que los escritores están muy mal pagados; compartió una roulotte con Woody Guthrie, que le inició en la música y le explicó que los músicos están muy mal pagados; durante un tiempo, apoyó a Fidel Castro, y descubrió que los hombres de ley están muy mal pagados. Le han disparado y dinamitado y casi todo el mundo se ha aprovechado de él, pero eso no le importa, pues sus ideales son para él más importantes que su propia carne. Dicho esto, queda claro que la causa del Príncipe Que Fue Mil no es popular. Creo comprender, por lo que declaras, que proclamará como partidarios del Príncipe a todos los que se opongan a la Casa de la Vida y a la de la Muerte, aunque no haya solicitado ninguno... aunque eso carezca de importancia. Pero me atrevo a decir que te opones al Príncipe, Wakim. Y puedo adivinar que el General le defenderá, pues el Príncipe representa una minoría por sí solo. Se puede vencer al General, Wakim, pero nunca se le podrá destruir. ¡Ahí está! Si quieres, ahora tienes la oportunidad de poder pregúntaselo tú mismo.

El General de Acero, que ya ha descendido de su montura, se alza ante Wakim y Vramin como una estatua de hierro a las diez de la noche en una noche de verano sin luna.

—¡He visto tu señal de fuego, Oh, Ángel de la Séptima Estación!

—¡Gracias, Señor, pero ese título se desvaneció al mismo tiempo que la Estación!

—Pese a todo, reconozco los derechos de los gobernantes aun en el exilio —dice el General, y el sonido de su voz es tan melodioso que podría acunarle a uno durante años.

—Gracias. Pero me temo que habéis venido tarde. Wakim, este hombre que aquí veis, está dispuesto, creo, a destruir al Príncipe, y a impedirnos con ello cualquier esperanza de retorno. ¿No es así, Wakim?

—¡Efectivamente!

—... A menos que encontremos un defensor —dice Vramin.

—Ya no es necesario que busquéis más —replica el General—. Más vale que os entreguéis a mí a partir de ahora, Wakim. Os lo digo sin doblez.

—Y sin doblez os respondo: ¡idos al infierno! Si se destruyeran por completo todos los elementos que os forman, creo que ya no existiría más el General de Acero... nunca más. Me parece que un rebelde como vos merece ser destruido, y estoy aquí para hacerlo.

—Otros han pensado lo mismo, y yo todavía sigo esperando.

—¡Pues bien, no esperéis más! —dice Wakim, que avanza—. Ha llegado el momento, y lo mejor es aprovecharlo.

En ese instante, Vramin hace surgir alrededor suyo y de Madrak las llamas verdes, y se preparan para el enfrentamiento de los maestros.

Bronce se encabrita y, entre los colores de Blis, centellean seis diamantes.

EL AUGUR DE LA CIUDAD DE LIGLAMENTI

HORUS HA PENETRADO EN los Mundos Intermedios, y helo ahí dirigiéndose hacia la tierra de las brumas llamada D'donori por sus habitantes, lo que significa *Lugar de la Satisfacción.* Mientras desciende de su carro, con el que ha surcado la noche fría y sin aire, percibe a su alrededor los chasquidos de la lucha armada entre las espesas brumas que recubren toda la superficie de D'donori.

Tras matar con sus propias manos a los tres caballeros que cargan contra él, llega al fin ante los altos muros de la ciudad de Liglamenti, cuyos dirigentes tuvieron en el pasado razones para considerarlo como un dios bien dispuesto a su prosperidad.

D'donori es un mundo que, aunque sometido a las mareas del Poder, nunca ha sido afligido por epidemias, guerras, o las hambres que diezman las poblaciones de los otros Mundos Intermedios. Todo se debe a que los habitantes de D'donori se ocupan de sus propios asuntos. D'donori está compuesto por una infinidad de pequeñas ciudades Estado y de ducados que están en guerra perpetua los unos contra los otros, y que se unen únicamente para destruir a cualquiera que desee unirles en una base unitaria.

Horus se acerca al gran portón de Liglamenti y golpea en él con el puño. El ruido retumba y se propaga por toda la ciudad y el portón vibra en sus goznes.

Una centinela lanza a las sombras una antorcha encendida, y la hace seguir de una flecha que, evidentemente, no alcanza su blanco, pues Horus posee la facultad de atrapar los pensamientos de su agresor y adivina la trayectoria del dardo. Da un paso hacia un lado y la flecha le sobrepasa silbando y él se alza en medio de la luz de la antorcha.

—¡Abrid las puertas, o las sacaré de sus goznes! —grita.

—¿Quién eres tú que andas sin armas y con un calzón por todo ropaje para darme órdenes?

—Soy Horus.

—No te creo.

—Te queda menos de un minuto de vida —dice Horus— si no me abres las puertas. Tu muerte constituirá la prueba de que Horus no miente. Sacaré los batientes de sus anclajes y penetraré en la ciudad. Te pisotearé al pasar e iré en busca de tu amo.

—¡Espera! ¡Si realmente eres Horus, deberías comprender que no hago más que cumplir con mi deber y obedecer las órdenes de mi Amo! ¡Si mi deber es cerrarle el paso a cualquiera que no responda al nombre de Horus, no me acuses de impiedad! ¿Cómo puedo saber que no eres un enemigo que emplea ese lenguaje para intentar

engañarme?

—¿Osaría un enemigo hacer tamaña locura?

—Quizá. La mayor parte de los hombres están completamente locos.

Horus hace un gesto de impaciencia, y levanta el puño. Una estridente nota musical se propaga por el aire y las puertas de Liglamenti vibran en sus goznes; la centinela tiembla dentro de su armadura.

Horus ha aumentado su tamaño para llegar a medir casi tres metros. El calzón que le ciñe los riñones se ha vuelto de color sangre. La luz de la antorcha vacila a sus pies. Echa el puño hacia atrás.

—¡Espera! ¡Voy a dejarte pasar!

Horus baja el puño, y la música se desvanece. Reduce un tercio su tamaño.

La centinela acaba de abrir el portón, y Horus penetra en Liglamenti.

Mientras llega a la altura del palacio del señor de la ciudad, Monseñor Dilwit, duque de Ligia, velado por las brumas, Horus constata que el rumor de su aparición le ha precedido a través de la muralla. El sombrío duque de barba negra cuya corona ha sido encastrada en la piel del cráneo, sonríe lo mejor que puede: algo que se concreta en la aparición de una doble hilera de dientes entre los labios apretados. Inclina la cabeza ligeramente.

—¿Eres en verdad Horus? —pregunta.

—Sí.

—Parece que cada vez que el dios Horus viene por aquí apenas se le reconoce.

—No es extraño. Ya es milagroso que podáis reconoceros entre vosotros con toda esta niebla.

Y Dilwit resopla, lo que para él es equivalente a una carcajada.

—Muy acertado... a menudo abatimos por error a nuestros propios hombres. Pero el Señor en funciones, cada vez que Horus ha venido, le ha reconocido sometiéndolo a una prueba. La última vez...

—La última vez, para el Señor Bulwah, lancé una flecha de madera contra un bloque de mármol de dos pies de espesor, y se clavó de tal suerte que un extremo aparecía a cada lado.

—¡Lo recuerdas!

—Claro que sí. Porque soy Horus. ¿Has conservado el bloque?

—Sí. Ciertamente.

—En ese caso, llévame a donde se encuentra.

Penetran en la sala del trono iluminada por antorchas, y donde sólo pieles de animales de presa distraen la mirada de las armas de guerra que brillan en los muros. En un nicho, a la izquierda del trono, está dispuesto sobre un pequeño pedestal un cubo de mármol gris y naranja atravesado de parte a parte por una flecha.

—Éste es el objeto —dice Dilwit con un gesto.

Horus se acerca, considera la disposición.

—Esta vez, elegiré mi propia prueba. Voy a recuperar la flecha.

—Es imposible retirarla. Es...

Horus levanta el puño derecho a la altura del hombro, lo abate hacia adelante y golpea la piedra, que se hace pedazos. Recupera la flecha y se la entrega a Dilwit.

—Soy Horus —proclama.

Dilwit considera la flecha, las roturas, los fragmentos de mármol.

—En efecto, sois Horus —asiente—. ¿Qué puedo hacer en vuestro servicio?

—D'donori siempre ha sido justamente célebre por sus augures. En más de una ocasión, los de D'donori han dado pruebas de la mayor competencia. Por eso he venido a consultar al más importante de vuestros augures, pues me gustaría obtener respuesta a varias preguntas.

—El viejo Freydag será vuestro nombre —dice Dilwit, sacudiéndose las partículas de piedra de su jubón rojo y verde—. Es, en efecto, uno de los mejores, pero...

—¿Pero qué? —pregunta Horus, quien ya ha descifrado el pensamiento de Dilwit, aunque

espera cortésmente.

—Ese hombre, Poderoso Horus, lee en las entrañas de un modo ejemplar, pero no le sirven más que las humanas y no ninguna otra. Si es raro que conservemos prisioneros, pues nos procuraría unos gastos inútiles, más difícil aún es encontrar voluntarios para operaciones como esa.

—¿No podríamos convencer a Freydag de que las entrañas de cualquier animal servirían, aunque sólo fuera por esta vez?

Horus adivina de nuevo la respuesta y suspira.

—Naturalmente, Poderoso Horus, pero él no garantizará la obtención de un oráculo con la calidad del que podría pronunciar con mejores elementos.

—Me pregunto por qué.

—A eso no puedo responder, Oh, Todopoderoso Horus, pues yo no soy augur (aunque mi madre, como mi hermana, posean ambas el don de la clarividencia), pero sé que de todos los augures, los escatólogos son los más raros. Freydag, por ejemplo. Dice que es completamente miope, lo que significa que...

—Procuradle todos los elementos necesarios, y avisadme en cuanto esté dispuesto a tratar mis asuntos —dice Horus.

—Naturalmente, Horus, Señor Todopoderoso. Inmediatamente me voy a planear una expedición punitiva, pues veo que estáis preocupado.

—Todo lo preocupado que puedas imaginar.

—...Y tengo algún vecino que no le vendrá mal saber lo que es una frontera.

Dilwit salta del trono y levanta los brazos para descolgar la trompa de oro que pende sobre él. Por tres veces se la lleva a los labios, y sopla hasta que sus mejillas se inflan y enrojecen, y sus ojos se desorbitan bajo las espesas cejas. Cuando vuelve a colgar la trompa, vacila, y se derrumba sobre su asiento ducal.

—Mis tenientes acatarán mis órdenes de un momento a otro —jadea.

Casi inmediatamente, un repicar de cascos se deja oír y tres guerreros de faldellines plisados entran, a lomos de caballos de batalla parecidos a unicornios, y galopan por la sala en todas direcciones, para inmovilizarse tan sólo cuando Dilwit alza la mano y grita:

—¡Una *razzia*! ¡Una *razzia*, mis valientes! Contra Uiskeagh el Rojo. ¡Tenemos que capturar a once de sus súbditos antes de que la aurora de mañana ilumine la bruma!

—¿Habéis dicho capturar, Monseñor? —exclama uno de los tres, cuya vestidura es negra y oro.

—Me has entendido bien.

—¡Antes de mañana al alba!

Alza la jabalina.

Otras dos se levantan al extremo de sendos brazos.

—¡Antes de mañana al alba!

—¡Bien!

Y salen tras dar una vuelta a la sala.

Al día siguiente, al alba, despiertan a Horus para llevarle a una habitación en la que se

encuentran seis hombres desnudos cuyas muñecas y tobillos les han sido atados a la espalda, y cuyo cuerpo está cubierto de heridas y moratones. La habitación es pequeña, fría, y está iluminada por cuatro antorchas. Su única ventana se abre ante un muro de brumas. Las hojas del último *Times,* un mensual de Ligla, cubren el suelo por completo. Un hombre delgado, maltratado por la edad, con rostro rubicundo, mejillas hundidas y afectado por estrabismo divergente, afila un buen paquete de hojas cortas con la ayuda de una piedra de esmeril, apoyado en el marco de la ventana. Lleva un mandil blanco, y enarbola media sonrisa. El pálido rostro se vuelve hacia Horus y agacha la cabeza varias veces.

—Me ha parecido oír que tienes varias preguntas que hacerme —dice, interrumpiéndose frecuentemente para recuperar el aliento.

—Has oído bien. Tengo tres.

—¿Tres solamente, divino Horus? Eso significa que bastará con un solo lote de entrañas en total. Pero seguramente un dios tan sabio como tú pueda pensar en otras preguntas. Ya que tenemos el material necesario, sería una pena malgastarlo. Hace tanto tiempo...

—Sin embargo, sólo son tres las preguntas que reservo al oráculo de las entrañas.

—Muy bien, entonces —suspira Freydag—. En ese caso, emplearemos las suyas —y señala con el cuchillo a un hombre de barba gris cuyos ojos están clavados en los suyos—. Se llama Boltag.

—¿Conoces a ese hombre?

—Es uno de mis primos lejanos. Él mismo es el augur principal del Señor Uiskeagh; evidentemente, un charlatán. Al fin la suerte le ha puesto en mis manos.

Al oír esas palabras, el llamado Boltag escupe en la columna necrológica del *Times.*

—¡El mentiroso eres tú, que eres célebre por tus interpretaciones erróneas de las vísceras! —dice.

—¡Mentiroso! —exclama Freydag, que se agita junto a él y le agarra de la barba. ¡Esto pondrá fin a tu infame carrera! —y le abre el vientre. Hunde en él las manos, agarra un montón de vísceras y las arroja al suelo. Boltag aúlla, gime y se queda inmóvil. Freydag extiende los intestinos todo lo que puede, desenvolviendo sus circunvoluciones, y reparte el contenido con los dedos. Se acuclilla y se agacha todo lo que puede.

—Ahora, ¿cuáles son tus preguntas, oh, hijo de Osiris? —pregunta.

—Primero —dice Horus—, ¿dónde puedo encontrar al Príncipe Que Fue Mil? Luego, ¿quién es el emisario de Anubis? La última, ¿dónde se encuentra éste ahora mismo?

Freydag empieza a murmurar hurgando en la materia humeante repartida por la tierra. Boltag vuelve a gemir y a agitarse.

Horus intenta leer en el pensamiento del augur, pero es tan confuso que finalmente simula mirar por la única ventana de la estancia.

Freydag empieza a hablar:

—En la Ciudadela de Marachek —dice—, en el Centro de los Mundos Intermedios, podrás encontrar a alguien que te podrá llevar a presencia del que buscas.

—... Curioso —murmura Boltag, agitando la cabeza—. Has descifrado correctamente ese elemento. Sólo que tu vista enfermiza... por ese trozo de mesenterio que has cortado tan indebidamente... se ha confundido en algunas... cosas —Con un esfuerzo sobrehumano, Boltag gira un poco para seguir con un jadeo—: Y no... revelas... al Gran Horus... que encontrará terribles peligros... y... al fin... el fracaso...

—¡Silencio! —grita Freydag—. ¡No es a ti a quien están consultando!

—¡Son mis vísceras! ¡No toleraré que sean malinterpretadas por un falsario!

—Las otras dos respuestas todavía no me han aparecido tan claramente, querido Horus —dice Freydag, extrayendo un nuevo montón de tripas.

—¡Qué mal descifras! —solloza Boltag—. ¡Marachek también le conducirá al emisario de Anubis, y su nombre está escrito en mi sangre, ahí, en la primera página! Y ese nombre... ese nombre es... Wakim...

—¡Mentira! —exclama Freydag sin dejar de revolver las entrañas.

—¡Espera! —dice Horus poniendo una mano sobre su hombro—. Tu colega dice la verdad en lo referente a una cosa, pues sé que ese emisario lleva actualmente el nombre de Wakim.

Freydag se inmoviliza y considera la primera página del periódico.

—Amén —concluye—. Hasta un aficionado puede ser ocasionalmente alcanzado por un rayo de extralucidez.

—... Parece que mi destino es encontrarme con ese Wakim si me dirijo a Marachek... y allí es a donde debo ir. Pero, en lo referente a mi segunda pregunta: además de su nombre, Wakim, tengo el deseo de conocer su verdadera identidad. ¿Quién era antes de que el Señor Anubis lo bautizara de nuevo y lo enviara a una misión por cuenta de la Casa de la Muerte?

Freydag acerca su rostro al suelo aún más, mueve la materia que se encuentra ante él, corta un nuevo fragmento de víscera.

—Eso, Glorioso Horus, no me ha sido revelado. El oráculo no lo desvelará...

—¡Viejo chocho! —jadea Boltag—. Está escrito... ahí... tan... evidentemente...

Horus persigue el pensamiento moribundo del adivino privado de entrañas y las plumas del cuello se le alzan por el esfuerzo. Pero ningún nombre terrible se imprime en su mente, pues el hombre acaba de morir.

Horus se tapa los ojos y tiembla, pues la información que estaba tan cerca de serle revelada le ha sido negada súbitamente para luego ser destruida.

Cuando Horus retira la mano, Freydag está ya en pie, y sonríe por encima al cadáver de su primo.

—¡Charlatán! —exclama con un resoplido, y se limpia las manos en el delantal.

Una sombra extraña, pequeña, terrible, se anima en el muro.

EL HOMBRE DE ACERO Y LAS ARMAS

CASCOS DE DIAMANTE QUE golpean y martillean el suelo.

Wakim y el General de Acero cara a cara, inmóviles.

Pasa un minuto, tres minutos, y los cascos de la bestia llamada Bronce se abaten en medio de un trueno sobre la dulce tierra de Blis, golpean y cada golpe redobla las fuerzas del anterior.

Se dice que un combate en fuga se determina, de hecho, durante los primeros instantes en los que se considere, aun antes de ejecutar la fase temporal inicial, en esos instantes que

serán borrados del tiempo por la eclosión del enfrentamiento, ya que nunca habrán existido verdaderamente.

La tierra tiembla bajo los golpes de Bronce, y de sus belfos escapan llamas azules que penetran ardientes en el suelo de Blis.

La transpiración brilla sobre el cuerpo de Wakim, y un dedo del General de Acero —el dedo que lleva su anillo de humanidad— se crispa espasmódicamente.

Pasan once minutos.

Wakim desaparece.

El General de Acero desaparece.

Los cascos de Bronce se abaten de nuevo, y las tiendas se hunden, los edificios se desmoronan, la tierra se abre.

Treinta segundos antes, Wakim está detrás del General de Acero y está frente al General, y el Wakim que se halla a sus espaldas, que acaba de llegar hace un instante, junta las manos para asestar un golpe formidable sobre el casco de acero...

...pese a que treinta segundos antes, el General de Acero surge detrás del Wakim que existe en ese preciso momento del Tiempo, y cierra el puño para lanzar...

...pese a que el Wakim de hace treinta segundos, al que se ve en fuga golpeando con ambas manos, se encuentra libre para desaparecer, cosa que hace, para hallarse diez segundos antes en el Tiempo, e intentar igualar la futura imagen de sí mismo que ha podido observar...

Mientras que el General que existía treinta y cinco segundos antes de pasar al ataque se ve cerrando el puño, y desaparece para encontrarse doce segundos antes...

Y todo esto porque es necesario mirar hacia adelante en el tiempo para salvaguardar la existencia en el futuro...

...Y detrás de él, para preservar su retaguardia...

...pese a que durante todo este tiempo, en alguna parte/cuando/quizá, ahora, Bronce se encabrita para golpear el suelo, y es verosímil que una ciudad tiemble hasta los cimientos.

...Y el Wakim que existe cuarenta segundos antes del principio del enfrentamiento, viendo su llegada, se retira doce segundos en el tiempo —hay un minuto de tiempo real embrollado por el combate en fuga, y, consecuentemente, sometido a eventuales cambios.

...El General de hace cuarenta y siete segundos antes del comienzo del combate retrocede quince segundos para golpear de nuevo pero, como se ve a sí mismo, retrocede otros ocho segundos...

...El Wakim de hace un minuto se aleja otros diez segundos...

¡Fugan!

Wakim, en posición de ataque a espaldas del General de Acero, a menos setenta segundos, ve al General de Acero, a espaldas de Wakim, en posición de ataque, pese a que ambos se ven y otro Wakim les observa.

Los cuatro desaparecen, con intervalos de once, quince, diecinueve y veinticinco segundos.

Y durante todo el tiempo, en alguna parte/cuando/quizá, Bronce se encabrita, cae y las ondas telúricas se propagan.

El momento del encuentro inicial se acerca, mientras el General que está delante del General y el Wakim que está delante de Wakim se enfrentan y fugan.

Cuando doce Generales y Nueve Wakim se ven, cinco minutos y siete segundos del pasado están en estado latente.

...Y cinco minutos y veintiún segundos antes, mientras diecinueve Wakim y catorce Generales se enfrentan con la mirada en una inmóvil posición de combate.

...Ocho minutos y dieciséis segundos antes del momento del enfrentamiento, ciento veintitrés Wakim y ciento treinta y un Generales se juzgan unos a otros, y deciden en ese momento...

...Pasar al ataque todos juntos, dejando que su yo anterior se las apañe para defenderse... y quizá caer si ese instante preciso no es el adecuado, poniendo término de ese modo a ese nuevo enfrentamiento. Pero las cosas han de detenerse en un momento dado. Cada uno de ellos, refiriéndose a sus cálculos y elucubraciones espontáneas, ha elegido este momento como el más favorable para determinar el futuro y conseguir el cumplimiento de sus planes. Y mientras los ejércitos de Wakim y Generales se arrojan uno contra otro, el suelo tiembla bajo sus pies, y la propia estructura del tiempo se rebela contra el partido que han sacado de su utilización.

El viento empieza a soplar, y a su alrededor, los elementos se convierten en algo irreal, oscilando entre la cualidad de ser, de devenir o de desaparecer. Y en alguna parte, en el continente, Bronce precipita contra el suelo los cascos de diamante, y vomita centellas de fuego azul. Los cadáveres ensangrentados de Wakim y fragmentos de Generales reventados derivan por lugares inciertos que vacilan alrededor del centro del lugar del combate, y son dispersados por el viento. Aquellos cuerpos son del dominio de la probabilidad, pues, en este instante, no puede existir una masacre pasada y una recreación del futuro. La fuga ha concentrado su intensidad en este instante, y se enfrenta con una violencia que proyecta ondas de cambio que van extendiéndose a lo largo del universo, olas que se hinchan, se alejan, desaparecen, pues, una vez más, el Tiempo marca los eventos del sello de la Historia.

Más allá de su desarrollo, Bronce se abate sobre el suelo, y en alguna parte una ciudad empieza a desmoronarse. El poeta levanta la caña, pero las llamas verdes no pueden destruir la radiación azul que Bronce vierte como una fuente sobre el mundo. Sólo quedan nueve ciudades en Blis, y el Tiempo las abrasa hasta los cimientos. Los edificios, las máquinas, los cadáveres, los niños, las tiendas, todo es llevado por el viento de las llamas y flota por encima de la tierra. Veis el color. ¿Rojo? Allí hay un río verde que cuelga por encima de su lecho, y las rocas violetas flotan en el aire. Amarilla, y gris, y negra, la ciudad es sobrevolada por sus tres puentes de tintes limón. Y ahora, el cielo es el mar cremoso, y los vientos soplan a ráfagas. En Blis reina un olor de humo y carne carbonizada. Se perciben clamores profundos en una vorágine de material destruido, y el martilleo de los pies que se precipitan, raudos como el fuego, apretados como un aguacero, resonando como una conciencia culpable en la Negra Noche original que ahora se extiende como la inconsciencia.

—¡Basta! —grita Vramin, que se muta en un ardiente gigante verde en medio del caos—. ¡Si seguís, vais a devastar el mundo entero! —clama, y su voz se abate sobre ellos como un trueno, silba, retiembla como un toque de trompetas.

Sin embargo, siguen combatiendo, y el mago agarra a su amigo Madrak del brazo e intenta abrir un paso que les permita escapar del mundo de Blis.

—¡Están muriendo civiles! —grita el General en un momento dado.

El Wakim de un momento dado se echa a reír.

¿Acaso llevar un uniforme ha valido como diferencia en la Casa de la Muerte?

El bosquejo de un enorme portal verde aparece, se precisa, y los batientes empiezan a abrirse.

Vramin reduce su tamaño. Cuando los batientes se abren en toda su amplitud, él y Madrak son aspirados hacia la salida, mientras altas olas se precipitan y baten en un océano agitado por los vientos.

Los ejércitos de Wakim y del General también son arrastrados por las olas del caos y llevados por los vientos del cambio para ser también ellos arrebatados por el portal verde que ya está completamente abierto, como el centro luminoso de un polo magnético / de una brecha / de un torbellino. Sin dejar de pelear, derivan hacia él y, uno tras otro, lo franquean y desaparecen.

Bronce empieza a desplazarse lentamente mientras el portal se cierra, pero se las arregla para atravesarlo antes de que el caos domine los lugares en que se encontraba.

Los mugidos y las turbaciones se desvanecen, y todo el mundo de Blis parece suspirar en este momento de respiro.

Muchas cosas están destruidas, y muchas personas han muerto o mueren en este preciso instante, que podría haberse suspendido treinta segundos antes de que Wakim y el General de Acero empezaran la fuga que ahora no tendrá lugar en este suelo cubierto de cascotes, con grietas y cráteres humeantes.

Entre las bóvedas derruidas, torres arruinadas, edificios destrozados, avanza a grandes pasos la salvación, con su ardiente espada desenvainada. Las Casas del Poder se libran de las fiebres del día y, en alguna parte, un perro aúlla.

LA COLERA DE LA DAMA ROJA

MEGRA DE KALGÁN HUYE, casi ciegamente, a través del multiforme gentío. Mientras se desplaza, nace un nuevo clamor, emitido por numerosas gargantas. Un viento frío, salvaje, empieza a soplar entre los colores y sombras de la zona. Alzando los ojos, es impresionada por un espectáculo que la hace tambalear, en medio de las tiendas hinchadas por el viento y las oriflamas que restallan. Es el General de Acero, cabalgando a lomos de Bronce. Y desciende, frenando cada vez más su galope. Le conoce por lo que ha leído, de oidillas, pues está presente en las narraciones apocalípticas de todas las naciones, de todos los pueblos.

Una gran tienda, a sus espaldas, se alza con un surtidor de llamas verdes. Y ante su vista un verde resplandeciente ocupa el aire, planea, empieza a arder.

Bronce, ese inmenso animal, modifica su curso, se frena cada vez más en cada paso, descendiendo hacia la tienda derruida en la que ella había dejado a Wakim y Madrak, el sacerdote-guerrero, combatiendo. Se vuelve a mirar hacia allí, pero en la multitud, ni su talla le permite ver más allá del muro humano que podría rodearla.

El propio General de Acero, al fin, se oculta de su vista, y Megra empieza a abrirse paso entre la multitud de pies múltiples hacia la última tienda de la muerte.

Recurre a todas sus fuerzas para avanzar allí donde otros no hubieran insistido: se desplaza como alguien que nada a braza entre un amasijo de cuerpos inmensos de miembros innumerables, máquinas con rostros y plumas, mujeres cuyos senos tienen luces parpadeantes, hombres cuyas articulaciones tienen aguijadas espinas, hordas de personas de

las seis razas de apariencia ordinaria codeándose con una mujer de seno azul de la que escapan permanentemente las notas de una viola, amplificándose en un frenético *crescendo* cuyo sonido la desgarra el oído, y un hombre que transporta su corazón en una *cassette* zumbante que aprieta contra el costado; se choca con un ser que parece un paraguas sacado de su funda, y que la envuelve furioso con uno de sus tentáculos; ahora hiende una horda de enanos verdes y granujientos, atraviesa un paseo bordeado de tiendas, cruza un claro con el suelo lleno de cascotes, serrín y paja; continúa su camino entre dos tiendas mientras a su alrededor la luz empieza a atenuarse lentamente, y ahora va a golpear con algo pequeño que revolotea en círculos alrededor de su cabeza gritando de un modo inarticulado.

Se da la vuelta, y un espectáculo que nunca había visto antes se ofrece a sus ojos.

Hay una carroza roja cuyos varales no se enganchan a nada y que todavía humea por el polvo celeste. Sus ruedas han labrado profundos surcos de unos tres metros en la tierra. Más allá, ni rastro.

En el interior de la carroza se percibe la silueta de una mujer alta, enmascarada y velada. Un mechón de cabellos color sangre cuelga por encima de su rostro. Con la mano derecha, casi tan roja como sus uñas, sujeta unas riendas que no aseguran nada que vaya por delante de la carroza. La cosa voladora y chillona con la que Megra se había tropezado se ha parado en el hombro de la mujer, y sus alas, que parecen de cuero, se han replegado y son invisibles, y agita una cola sin pelo.

—Megra de Kalgán —pronuncia una voz que la golpea como un guante con joyas engarzadas—, has venido a mí como era mi deseo —y los vapores que se elevan de la carroza giran alrededor de la dama roja.

Megra empieza a temblar, pues siente que su corazón ha sido alcanzado por algo parecido a ese negro hielo que se extiende entre las estrellas.

—¿Quién sois? —pregunta.

—Me llaman Isis, Madre del Polvo.

—¿Y por qué me buscáis? Salvo por lo que dicen las leyendas, Señora, no os conozco.

Isis se echa a reír y Megra extiende la mano para agarrarse a uno de los montantes metálicos que sostienen la tienda que se encuentra a su derecha.

—Vengo a buscarte, muchacha, para infligirte un terrible castigo.

—¿Por qué, Señora? No os he hecho nada.

—Quizá sí. Pudiera equivocarme, aunque no lo creo. De todos modos, lo sabré de un momento a otro. Tenemos que esperar.

—¿Esperar el qué?

—El desarrollo del combate que, creo, está a punto en entablarse.

—Por agradable que me pueda ser vuestra compañía, no tengo intención de esperar aquí bajo ningún concepto. Dispénseme. Tengo que echar una carrera...

—¡Una caritativa carrera! Lo sé... —Vuelve a reír, y el apretón de los dedos de Megra sobre el montante metálico se estrecha hasta hacerlo doblarse, y arranca la tienda que empieza a oscilar y crujir a su derecha.

La risa de Isis se apaga en el aire.

—¡Niña impertinente! ¿Alzarías tus armas contra mí?

—Si hiciera falta, aunque no lo creo necesario, Señora.

—¡Petrifícate como una estatua ahí donde estás! —y, al decirlo, la Hechicera Roja toca un rubí que pende de su cuello, y un rayo de luz escapa de su corazón para ir a golpear contra Megra.

Megra se debate contra la entumecedora parálisis que la va dominando, y arroja con violencia el montante metálico en dirección a Isis. El aparato gira como una gran rueda gris, como la hoja de una guadaña, como un disco, y avanza hacia la carroza.

Isis suelta las riendas, alza un brazo, sigue agarrando el colgante y de él brotan nuevos rayos. Se dirigen contra el objeto metálico en rotación y éste, durante un instante, brilla como un meteorito y luego desaparece, y no es otra cosa que un montón de escorias que caen sobre el suelo seco justo encima del punto donde se ha consumido.

Megra siente que el abrazo helado que se había apoderado de ella se ha aflojado, y se precipita sobre la carroza, la golpea con el hombro, haciendo caer a Isis al suelo y yendo su demonio familiar, farfullando, a esconderse detrás de una rueda que gira libremente.

Megra salta a su lado, dispuesta a golpearla con el canto de la mano, pero, al darse cuenta de que su velo ha caído a tierra, duda durante un instante en si tocar o no el hermosísimo rostro que se presenta ante ella: grandes ojos oscuros en una cara con forma de corazón, muy roja y vibrante de vida, con unas pestañas que sobrepasan las cejas como alas de mariposas escarlatas, y unos dientes tan rojos como la carne que puede descubrirse en una sonrisa que se vislumbrase a través de las llamas.

Cada vez está todo más oscuro, y el viento sopla más violentamente y, de forma súbita, el suelo tiembla, como si sufriera los efectos de alguna lejana explosión.

—¡Oh, hija mía, qué destino el tuyo! —dice.

Y Megra recuerda las leyendas de los antiguos días y dirige una plegaria no sólo a un dios oficial de la religión reconocida, sino a un dios caído hace mucho tiempo, y dice:

—¡Osiris, Señor de la Vida, líbrame de la cólera de tu esposa! Y si tú no te dignas atender mi plegaria, que ella vaya dirigida a Seth, que a la vez ama y teme a esta Dama que se halla a mi lado. ¡Sálvame la vida! —Pero su voz se extingue en el fondo de su garganta. Isis, ya en pie, mira a su alrededor, y el suelo es sacudido, sacudido por terribles gruñidos mientras que en los cielos y en la tierra el mediodía se transforma en crepúsculo. Ahora, en la lejanía, se alza una luz azulada, y se puede escuchar en alguna parte el ruido de ejércitos que chocan. Gritos, aullidos, lamentos... todo eso es perceptible. El horizonte vacila a lo lejos como si oleadas de calor invadieran el mundo.

—¡Puede que creas que eso es tu liberación —exclama Isis—, que es una respuesta a tus impías profanaciones! ¡Pero te equivocas! Sé que no hace ya falta que te inflija la muerte, pero lo que te voy a hacer es aún más terrible. Te voy a hacer un presente que une en sí mismo toda la sabiduría de lo inhumano con la infamia de lo humano. ¡He descubierto lo que venía a buscar en Blis, y eso merece venganza!... ¡Acompáñame en mi carroza, deprisa! ¡Este mundo puede resultar destruido en un instante! ¡El General no está venciendo a tu amante! ¡Maldito sea!

Los músculos de Megra obedecen con envaramiento, lentamente, a las invectivas, y sube a la carroza. La Hechicera Roja se instala a su lado, y se ajusta el velo. A lo lejos, un gigante verde aúlla inaudibles palabras arrastradas por el viento. Fragmentos de todas las cosas parecen giran en un inmenso remolino que se desplaza por encima del suelo. Todo se hunde, se desdobla, se escinde en tres, algunas imágenes estallan, otras persisten.

Fisuras y grietas se abren en el suelo. En la lejanía, una ciudad cae en ruinas. El pequeño monstruo familiar se oculta bajo la capa de la hechicera, con un grito que no llega a salir de entre sus labios. E1 crepúsculo da paso a la noche, que cae como una tormenta, y todos los

colores se hunden juntos en los sombríos lugares donde ningún color puede persistir. Isis alza las riendas y llamas rojas se alzan para asaltar la carroza, sin quemar nada, pero envolviéndolas como si estuvieran en el corazón de un rubí, o en el huevo de un ave fénix, y, súbitamente, todo parece inmóvil, ningún ruido revela que la carroza se desplaza, todo está silencioso, pero el mundo llamado Blis, con sus tormentas, su caos, sus plagas y su salud, está separado de ellas por una gran distancia, como la boca luminosa de un pozo cuya pared recorriesen a toda velocidad, mientras las estrellas saltan como chispas a su alrededor.

LA COSA QUE AULLA EN LA NOCHE

CUANDO REINABA

Como Señor de la Vida y de la Muerte, dice el Príncipe Que Fue Mil,

A petición del Hombre,

Envolvía los Mundos Intermedios con un mar de poder,

Los sometía a la marea, los hice cíclicos,

Se plegaban a las variaciones de un pacífico mar,

Y estaban condicionados por el nacimiento,

El crecimiento,

Y la muerte;

Y aquello permitía

Que los Ángeles que me secundaban

Administraran las Estaciones que rodeaban los Mundos Intermedios,

Dejándoles las manos libres para agitar las mareas.

Y durante muchos años gobernamos de ese modo,

Generando la vida,

Moderando la muerte,

Animando el crecimiento,

Ampliando las orillas de este inmenso mar,

Y, cada vez mas numerosos, los Mundos Exteriores

Eran lamidos por el reflujo,

Coronándose con la espuma de la creación.

Pero un día,

Mientras meditaba sobre la abismal amplitud

De cierto mundo, tan acogedor,

De tan bella textura,

Aunque muerto y estéril,

Aún sin ser tocado por la vida,
Arranqué algo al sueño
Por el beso de la marea que me arrastraba.

Y tuve miedo de aquella cosa que se despertaba,
Se extendía,
Me atacaba
—surgiendo de las entrañas de la tierra—
E intentaba destruirme.
Aquello, tras devorar la vida del planeta,
Durmió durante un tiempo en su seno.
Y luego despertó hambriento para acometer sus insanos designios.

Aliméntadose de los reflujos de la Vida,
Aquella cosa se despertó.
Y se abatió sobre ti, oh, esposa mía.
Y ni siquiera pude reconstruir tu cuerpo,
Aunque haya podido preservar tu aliento.
Esa cosa bebe la copa de la Vida
Como un hombre bebe vino;
Ni una sola arma de mis arsenales
Puedo utilizar contra ella,
Pues no muere,
Ni se apacigua.
Sólo intenta escapar.

Lo he impedido.
Canalizo el poder de mis Estaciones,
Y coloco un campo
De energías neutras,
Y encierro este mundo por completo.

Pues si esa cosa es capaz de alcanzar los Reinos de la Vida,
Destruirá un mundo por completo,
Y por ello ha de ser destruida absolutamente.

Lo he intentado, y he fracasado
—como otros muchos antes que yo.
Durante medio siglo
La he mantenido prisionera
En esta tierra sin nombre.

Y entonces los Mundos Intermedios fueron invadidos por el Caos,
Pues yo era ya incapaz de presidir
La Vida, la Muerte, el crecimiento.
Inmenso era mi dolor.
Se alzaban nuevas Estaciones, pero muy lentamente.

De nuevo me tocaba hacer planes para la batalla,
Pero no podía liberar a La Cosa Que No Tiene Nombre.
No estaba en mi poder
Dirigir los Mundos de la Vida
Y mantener mi sombra prisionera.
Y, en tanto, entre mis Ángeles
Se extendió la embriaguez de la disensión.
El precio de la cosecha fue la pérdida de algunos fieles,
Algo de lo que me di cuenta incluso entonces.

Y tú, Nephyta,
No apruebas que mi padre,
Desafiando la cólera del Ángel Osiris,
Regrese de los confines de los Mundos Intermedios
Para cumplir este acto de amor final
Que es la destrucción.
No lo aceptas,
Pues Seth, mi padre,
El Guerrero más poderoso que haya habido,
Era también nuestro hijo en aquellos tiempos turbulentos,
Nuestro hijo, en aquel entonces en Marachek,
Cuando rompí la barrera del tiempo
Para que pudiéramos vivir de nuevo en su multiplicidad,
En la Sabiduría que representa el pasado.

Yo no sabía que, remontando el tiempo,
Me convertiría en padre del que fuera mi padre,
De Seth el de ojos de sol,
El Que Tiene el Cetro Estrellado,
El Que Lleva el Guantelete,
El Que Pisotea las Montañas.

Reprobabas aquella batalla,
Pero no te oponías,
Y Seth se preparó para el combate.
Seth nunca había conocido la derrota.
No retrocedía ante ninguna acción que pudiera conducirle a la victoria.
Sabía que el General de Acero había sido desafiado y derrotado por La Cosa Que No Tiene Nombre.
Pero él no tenía miedo.

Extendió hacia adelante la mano derecha
Para introducirla en el Guantelete del Poder,
Que luego se extendió para cubrir por completo su cuerpo,
Hasta que no podía verse de él más que el brillo de sus ojos.

Se calzó
Las botas
Que le daban el poder
De cabalgar por el aire y por las aguas,
Y luego, con un negro lazo,
Colgó de su costado la vaina de su Cetro Estrellado,
Arma suprema,
Nacida de las manos de los ciegos herreros de Nornia,
Y que sólo él podía manejar.
No, él no tenía miedo.
Y estaba ya dispuesto a abandonar mi fortaleza circular,
Para caer sobre el mundo
Donde reptaba La Cosa Que No Tiene Nombre,
Donde se expandía,
Girando,

Furiosa y hambrienta. ¡
Fue entonces cuando su otro hijo, mi hermano Tifón,
Sombra negra salida de la nada,
Apareció
Y le suplicó que le dejara ocupar su lugar.
Pero Seth le negó aquel favor,
Y abrió la portilla
Y se escapó hacia la oscuridad,
Precipitándose sobre la faz del mundo.

Combatieron durante trescientas horas,
Más de dos semanas, según los Cronicones,
Antes de que La Cosa Que No Tiene Nombre empezara a replegarse.
Seth redobló la violencia de su ataque,
Hirió a la Cosa, Se dispuso a asestar el golpe de gracia.

Había combatido con la Cosa sobre las aguas de los océanos y debajo de los océanos,
La había afrontado en tierra firme,
En medio de aires helados,
Y en la cima de las montañas.
La había perseguido por todo el globo,
Esperando una abertura que le permitiera
Asestar el golpe final.
La violencia de su enfrentamiento destruyó dos continentes,
Hizo hervir los mares,
Llenó el cielo de nubes.
Las rocas estallaron y se fundieron,
Los cielos se laceraron con tormentosas conflagraciones
Como joyas invisibles en medio de la bruma,
Entre los vapores.

Doce veces hube de contener a Tifón,
Que quería volar en su ayuda.
Y fue entonces, cuando La Cosa Que No Tiene Nombre se encogía y se alejaba
A una legua de distancia, Serpiente de humo,
Y Seth se erguía vencedor,

Con un pie en las aguas,
El otro en tierra firme,
Fue entonces cuando el abominable señor del mal,
El Ángel de la Casa de la Vida,
Osiris,
Acometió su fatal traición.

Seth le arrebató a su esposa, Isis,
Que nos diera la vida a Tifón y a mí,
Y Osiris juró su perdición.
Ayudado por Anubis,
Osiris se apoderó de un fragmento del campo del universo,
Para manipularlo de modo que liberase las energías solares,
Y llevar a las estrellas al límite de la estabilidad.
Tuve justo tiempo para saber que iba a golpear.
Pero Seth no.
Aquello nunca se había usado antes contra un planeta,
Y destruyó el mundo.
Yo pude escapar,
Alejándome años luz.
Tifón intentó refugiarse
En los espacios que hay por debajo del espacio y de los que había hecho su dominio.
Pero no lo consiguió.
No volví a ver a mi hermano.
Ni a ti, mi amada Nephyta,
Aquello me costó un padre que era mi hijo,
Un hermano,
El cuerpo de mi esposa;
Pero La Cosa Que No Tiene Nombre no fue destruida.

Bien que mal,
Aquella Cosa sobrevivió a la carga
Del Martillo que pulverizaba los Soles.
Estupefacto,
La descubrí más tarde a la deriva
Entre los restos del mundo,

Como una pequeña nebulosa
Cuyo corazón fuese una llama vacilante.

Tejí a su alrededor una red de fuerzas,
Y, debilitada,
Se encogió sobre sí misma.
La llevé a un lugar secreto,
Más allá de los Mundos de la Vida,
Donde la dejé prisionera
En un receptáculo sin ventanas.
Muchas veces he intentado destruirla,
Pero ignoro el descubrimiento que hiciera Seth.
Aquél que le permitía conseguir su objetivo utilizando el Cetro Estrellado.
Y la Cosa vive todavía, sigue aullando.

Y si un día la libertad le fuese devuelta,
Podría destruir la Vida
Que Persiste en los Mundos Intermedios.
Por eso nunca he contestado a la usurpación
Que resultó de aquella batalla,
Y por hoy me resulta imposible hacerlo.
He de seguir con mi papel de guardián
Hasta que el adversario de la Vida sea destruido.
Y no pude impedir lo que pasó a continuación:
Los Ángeles de mis múltiples Estaciones,
Rebelados en mi ausencia,
Se precipitaron unos contra otros,
En lucha por la supremacía.

Las Guerras de las Estaciones duraron treinta años.
Y al fin, Osiris y Anubis reunieron las que quedaban.
Las otras Estaciones desaparecieron.
Ambos debían gobernar con ayuda de las grandes olas del Poder,

Sometiendo a los Mundos Intermedios al hambre,
A las plagas, a la guerra,

Para mantener un equilibrio
Que se aseguraba mas fácilmente con los procesos progresivos,

Pacíficos y conjugados de las múltiples estaciones.
Pero no pueden hacer otra cosa,
Pues temen la pluralidad del seno del Poder.
No quieren delegar un Poder del que se han apoderado.
Son incapaces de compartirlo de un modo ordenado.
Por eso sigo buscando un medio de destruir a La Cosa
Que No Tiene Nombre.
Y, cuando lo haya conseguido,
Emplearé mi energía
En derrocar a mis Ángeles
De las dos Casas que aún subsisten.
No será una empresa difícil,
Aunque habré de buscar nuevas manos que sirvan mi voluntad.
Entre tanto,
Sería desastroso barrer
A los que hacen el mayor bien posible
Mientras un doble poder reglamente las mareas.
Y cuando este último acto haya sido cumplido
Utilizaré la potencia de las Estaciones
Para darte de nuevo cuerpo, oh, Nephyta...

Pero Nephyta aúlla al borde del mar, y dice: —¡Es pedir demasiado! ¡Nunca volveré a ser! —y el Príncipe Que Fue Mil se levanta y extiende los brazos.

Allí, en una nube que planea ante él, aparece una silueta de mujer. El sudor le perla la frente, y aquel esbozo de mujer se hace más discernible. Y da un paso hacia adelante con la esperanza de poder tomarla en sus brazos, pero éstos sólo se cierran en torno al humo, y en su oído resuena como un sollozo su propio nombre: Thoth.

Se encuentra solo al borde del mar, bajo el mar, y las luces que brillan en el cielo son los vientres de los peces que digieren su alimento de peces.

Jura, pero tiene la vista humedecida, pues sabe que ella tiene poder para poner fin a su propia existencia. Grita su nombre, pero no escucha ninguna respuesta, ni siquiera un eco.

Sabe que La Cosa Que No Tiene Nombre va a morir.

Arroja al mar un guijarro que vuelve a él.

Cruza los brazos, se aleja, sus pasos se pierden en la arena.

Las aves marinas gritan en el húmedo ambiente; un enorme reptil alza la cabeza diez metros

por encima de las olas, balanceando el largo cuello y, un poco más lejos, vuelve a hundirse bajo las aguas.

MARACHEK

VED AHORA LA FORTALEZA DE Marachek, en el Centro de los Mundos Intermedios.

Muerta. Muerta. Muerta. Color de polvo.

Es un lugar al que viene a meditar muy a menudo el Príncipe Que Antaño Fue Un Dios.

No hay océanos en Marachek. Algunas musgosas primaveras todavía se dejan sentir, cálidas, salobres, y cuyo olor es como el de los perros mojados. Su sol es una estrella pequeña y agotada y rojiza, demasiado respetable y demasiado perezosa para convertirse en nova y volatilizarse en una triunfal explosión; reparte una luz anémica que presta un aspecto profundo y azulado a las sombras que se proyectan por los zócalos de piedra de forma irregular que yacen en la playa de color anaranjado y gris que es Marachek al ser azotada por los vientos; se pueden ver las estrellas por encima de Marachek incluso a medio día, aunque sea muy vagamente, mientras que, de noche, brillan con la intensidad del neón, del acetileno de un flash, por encima de las llanuras barridas por el viento. La mayor parte de Marachek es plana, aunque las llanuras sean reformadas dos veces por día, cuando los vientos alcanzan una especie de paroxismo estéril, amontonando la arena o, por el contrario, aventando los apilados montones, moliendo los granos de arena hasta tal punto que el polvo del alba y del crepúsculo permanece en suspenso todo el día como una bruma amarillenta que hiciese de pantalla al sol de Marachek... hasta que, finalmente, todo se aplaca y el polvo cae, y las montañas han perdido la cima y las rocas han sido esculpidas y cinceladas, y donde todo es amortajado y luego exhumado en un perpetuo movimiento: así es el rostro de Marachek, que también, naturalmente, tuvo una época de gloria, de poder, de pompa y paganismo, y cuya repetitiva rutina debía acabar por conducirla a su estado actual. Sin embargo, en Marachek existe un edificio que testimonia la autenticidad de la leyenda. Se trata de la Ciudadela, que durará, no cabe duda, tanto tiempo como el propio mundo, aunque puede ser tragada muchas veces por las arenas y descubierta de nuevo antes de la llegada del día fatal de la gran disolución o el total enfriamiento: la Ciudadela, que es tan antigua que nadie puede afirmar que alguna vez haya sido construida, la Ciudadela, quizá la ciudad más antigua de todo el Universo, destruida, luego restaurada (¿quién puede decir cuántas veces?), teniendo siempre los mismos cimientos, una y otra vez, quizá desde el comienzo imaginario de esa ilusión denominada Tiempo; la Ciudadela, cuya sola existencia atestigua que ciertas cosas persisten en el Tiempo, aunque se llenen de pátina, aunque pasen por todas esas vicisitudes a que se refiere Vramin en *El Orgulloso Fósil: La dulzura del declinar nunca llega a tus puertas, pues tu destino es de ámbar, y con eso basta.* La Ciudadela de Marachek-Karnak, la ciudad ejemplar, ha bitada actualmente de un modo casi exclusivo por pequeños seres reptantes, generalmente insectos o reptiles, que se alimentan de devorarse entre ellos y uno de los cuales (un sapo) se encuentra en este momento del Tiempo bajo una copa volcada que hay en una antigua mesa en la más alta torre de Marachek (al nordeste), mientras un sol enfermizo se alza por encima del polvo y del crepúsculo y la claridad de las estrellas baja en intensidad. Así es Marachek.

Cuando Vramin y Madrak penetran en ella, apenas escapados de Blis, dejan sus fardos en la antigua mesa tallada en un único bloque de un material rojizo y no natural que ni siquiera el Tiempo ha podido deteriorar.

Este es el lugar donde los fantasmas de Seth y los monstruos con los que combatía se

enfrentan en la memoria de mármol de la ciudad de Marachek, destruida y luego reconstruida, la más antigua, para toda la eternidad.

Vramin coloca en su sitio el brazo izquierdo y el pie derecho del General; le tuerce la cabeza para que de nuevo mire hacia adelante, luego efectúa algunas manipulaciones a nivel del cuello para que la cabeza se sujete en su lugar.

—¿Cómo va el otro? —pregunta.

Madrak alza el párpado derecho de Wakim y le sujeta la muñeca.

—Todavía bajo los efectos del *shock*, creo. ¿Ha pasado antes que arrancaran a alguien del mismísimo centro de un combate de fugas?

—No que yo sepa. Sin duda hemos descubierto un nuevo síndrome al que podemos llamar, de un modo voluntario, *fatiga de fuga,* o *shock temporal.* ¡Hasta puede que veamos nuestros nombres en los registros!

—¿Qué piensas hacer? ¿Eres capaz de hacerlos revivir?

—Ciertamente. Pero si lo hago, volverían al combate y casi seguro lucharían hasta haber acabado también con este mundo.

—Aquí no hay mucho que destruir. Quizá pudiéramos vender billetes y soltarles. A lo mejor amasábamos una fortuna.

—¡Vaya, otro cínico mercader de placeres! ¡Hay que ser un sacerdote para imaginárselo!

—¡Eso ni hablar! ¡Si te acuerdas, lo aprendí en Blis!

—Cierto... allí, el mayor atractivo de la vida era que alguien quisiera acabar con la propia. Sin embargo, en las situaciones presentes, me parece que lo más sabio sería enviarles a dos mundos separados y que se las arreglaran por su cuenta.

—Entonces, ¿por qué les has traído aquí, a Marachek?

—¡No he sido yo! Han sido aspirados por el portón cuando lo abrí. Si apunté a este lugar es porque el Centro es más fácil de alcanzar.

—Me parece que ha llegado el momento de empezar a hacer sugerencias sobre nuestras próximas acciones.

—Descansemos un rato. A éstos les tendré mientras tanto hipnotizados. Podríamos escapar de nuevo y dejarles a su suerte.

—Eso iría en contra de mis principios morales, hermano.

—¡No me hables de principios morales, humanista inhumano! Eres uno de ésos que facilitan todas las mentiras acerca de la vida a las que se adhieren los hombres. ¡No eres más que un piadoso conductor de ambulancia!

—Sea lo que no sea, no puedo dejar morir a un hombre.

—Bien... Caramba. Alguien ha pasado por aquí antes que nosotros y ha estado casi a punto de ahogar este pobre sapo.

Madrak mira la copa.

—He oído decir que estas bestias podían resistir muchos años confinadas en espacios tan minúsculos como éste, y tan desprovistos de aire. ¿Cuánto tiempo llevará, me pregunto, sentada en la misma posición? ¡Si viviera y pudiera hablar! ¡Piensa en todas las maravillas que podría atestiguar!

—No olvides, Madrak, que el poeta soy yo y sé lo bastante amable como para dejar las

conjeturas de ese estilo a los que son capaces de expresarlas sin perder la compostura. Yo...

Vramin va hacia la ventana y se interrumpe súbita mente.

—¡Tenemos compañía! —dice—. Ya no hay nada que nos impida abandonar a estos dos valientes sin que tengamos cargos de conciencia.

En las murallas, como una estatua, Bronce relincha como una caldera de vapor, levanta tres patas y las deja caer. En el alba que nace emite rayos láser y sus hileras de ojos empiezan a parpadear.

Algo se acerca, algo difícil de distinguir entre el polvo y la oscuridad.

—Bien, ¿nos vamos?

—No.

—Comparto el mismo sentimiento.

Puestos de acuerdo, esperan la continuación de los acontecimientos.

SEXORD

TODO EL MUNDO SABE que algunas máquinas hacen el amor, dejando aparte los escritos metafísicos de San Jakes el Mecanófilo, que sitúa al hombre como el órgano sexual de la máquina que le ha creado, y como necesario para el cumplimiento del maquinismo; produciendo generaciones y generaciones de máquinas, el hombre sirve así de multiplicador en la sucesión de las diferentes fases de la evolución mecánica, hasta que acabe de cumplir su función, se alcance la perfección y al fin pueda tener lugar la Gran Castración. San Jakes es, naturalmente, un hereje. Como se ha demostrado en tantas ocasiones que no pueden citarse, toda máquina necesita un genitor. Ahora que los componentes o incluso subconjuntos completos de hombre y máquina se ven sometidos a cambios frecuentes, es posible que un ser completo se sitúe en cualquier punto del espectro mecano-humano, y recorra luego la gama entera. El hombre, ese órgano presuntuoso, alcanza su apoteosis mediante su unión con el Émbolo, podría decirse que gracias al sacrificio y a la redención. El ingenio fue la redención de muchos, cierto, pero ¿acaso no podría decirse que el ingenio en mecánica no es una forma de inspiración? No se puede seguir apelando a la Gran Castración, ni se puede pensar en separar la máquina de su fuente de creación. El hombre está aquí para perdurar, como una parte más del Gran Retablo.

Todo el mundo sabe que las máquinas hacen el amor. No en el sentido primario, naturalmente, de algunos hombres o mujeres quienes, por razones de tipo económico, alquilan sus cuerpos por períodos de uno o dos años a una de esas compañías comerciales que les unirían a máquinas, les alimentarían mediante transfusiones, arrebatados isométricamente, sumergida su consciencia (o incluso no desconectada, en ciertos casos), llamados a sufrir injertos cerebrales que susciten los movimientos adecuados durante períodos que no deben exceder los quince minutos por moneda insertada, en los divanes de los grandes clubes de placer (práctica cada vez más en boga en los mejores hogares lo mismo que en los más baratos apartamentos de las peores esquinas) para disfrute y distracción de sus semejantes. No. Las máquinas hacen el hombre *merced* al hombre, pero hay mucha transferencia de funciones, y su amor es generalmente de tipo platónico.

Han de saber, sin embargo, que acaba de producirse un suceso único: el nacimiento del Placer-Ord, un ordenador que, como un oráculo, puede contestar a un montón de preguntas,

y de un modo efectivo, durante todo el tiempo que el usuario sea capaz de mantener el debido estado de estimulación. ¡Cuántos de vosotros no habréis entrado en una de esas cabinas de programas para veros instruidos, solucionando litigios de considerable importancia, y luego haber notado que el tiempo ha pasado tan rápidamente! Con la apariencia de un centauro invertido, es decir con aspecto humano de la cintura a los pies, representa lo mejor de dos mundos así como su fusión en un mundo único. Todo ese contexto se ve impregnado por una atmósfera de romance amoroso en cuanto un hombre penetra en la Sala de Interrogatorios para preguntar a la máquina de Cherabbeye lo que es de su vida y sus acciones. Es algo que pasa en todas partes, siempre, y es raro que pueda verse algo más enternecedor.

JEFE DE LAS MISIONES

AHÍ LLEGA HORUS, que viendo a Bronce sobre la muralla, hace la siguiente proclama:

—¡Abrid esa satánica cancela antes de que la derribe a patadas!

A lo que Vramin, por encima de la murallas, responde:

—Puesto que no soy yo quien la cerró, no soy yo quien para abrirla. ¡O entras por tus propios medios, o vete a la mismísima mi...!

Horus deshace la cancela a patadas, lo que impresiona ligeramente a Madrak, y luego empieza a subir por la escalera que conduce a la más alta torre. Entrando en la habitación, echa sobre el poeta y el sacerdote-guerrero una venenosa mirada y pregunta:

—¿Cuál de vosotros me ha negado el paso?

Los dos hombres dan un paso hacia adelante.

—¡Sois un par de imbéciles! ¡Sabed que soy el Dios Horus, recién llegado de la Casa de la Vida!

—Perdónanos si no nos impresionamos especialmente, Dios Horus —dice Madrak—, pero a nosotros nadie nos abrió paso hasta aquí.

—¿Y cómo os llamáis, hombres muertos?

—Yo me llamo Vramin; a vuestro servicio, en fin, más o menos...

—... Y yo Madrak.

—¡Ah! ¡He oído hablar de vosotros dos! ¿Qué hacéis aquí? ¿Y qué es esa basura que hay sobre la mesa?

—Estamos aquí porque no estamos en otro lugar —contesta Vramin—, y la mesa soporta dos hombres y un sapo que, ninguno de los tres, creo que puedo decirlo, no tienen nada que envidiaros.

—Los problemas pueden comprarse muy baratos sin necesidad de tener la talla suficiente para luego hacerse cargo de la mercancía —dice Horus.

—Si se me permite, ¿qué trae al dios de la venganza tan harapientamente vestido a un lugar tan miserable? —pregunta Vramin.

—¡La venganza, claro! ¿Ha visto alguno de vosotros, vagabundos, últimamente al Príncipe Que Fue Mil?

—En buena fe, debo responder con una negativa.

—Yo lo mismo.

—Estoy aquí en su busca.

—¿Por qué aquí?

—Un oráculo estimó que era el lugar propicio. Y dicho esto, aunque no me sienta deseoso de combatir con héroes (cosa que sois por lo que sé), pienso que, sin embargo, tengo derecho a vuestras excusas por el recibimiento que me habéis dispensado.

—Es una buena batalla —dice Madrak—, pero hemos de decirte que tenemos los nervios alterados por un reciente combate y que llevamos ya varias horas intentado apaciguar nuestros desaforados humores. ¿Acaso una jarra de vino tinto sería un buen medio de acercamiento? Sobre todo, si tenemos en cuenta que es sin duda la única botella de este brebaje que existe en este mundo.

—Debería bastar, si es de buena calidad.

—Sólo te pido un instante.

Madrak saca la cantimplora, echa un trago para demostrar que la bebida es pura y recorre la habitación con la mirada.

—Ahí tenemos un recipiente que nos vendrá estupendamente —dice, cogiendo la copa volcada que hay sobre la mesa. Después de quitarla el polvo con un trapo limpio, la llena y se la ofrece al dios.

—Gracias, sacerdote-guerrero. La acepto con el mismo espíritu con que ha sido ofrecida. ¿Cuál ha sido esa batalla que tanto os ha turbado y que os ha hecho olvidar las buenas costumbres?

—Se trata, oh, Horus de los ojos marrones, de la batalla que ha enfrentado al General de Acero con uno llamado Wakim el Errante.

—¿El General de Acero? ¡Imposible! ¡Hace siglos que está muerto! ¡Yo mismo lo maté!

—Muchos lo han matado, pero nadie le ha vencido.

—¿Es ese amasijo de metal que hay sobre la mesa?

¿Será posible que sea verdaderamente el Príncipe de los Rebeldes al que me enfrenté en cierto momento como si fuera un dios?

—Era ya poderoso antes de formar parte de tus recuerdos, Horus —dice Vramin—, y cuando los hombres hayan olvidado a Horus, todavía existirá un General de Acero. Poco importa de qué lado combata. Gane o pierda, es el espíritu de la rebelión, algo que no pierde jamás.

—No me gusta mucho ese lenguaje —dice Horus—. Seguramente, si se le desmembrase cada una de las piezas que lo componen y se las destruyera una por una antes de diseminarlas por el cosmos, ¡seguro que entonces dejaría de existir!

—Eso ya ha sido hecho. Y a lo largo de los siglos, sus discípulos fueron reuniendo pieza tras pieza hasta volver a montar la maquinaria. Ese hombre, ese Wakim, alguien que parece único en su género —dice Vramin—, expresó un deseo similar antes de empezar un combate en fuga que destruyó un mundo. La única cosa que les impide devastar —te ruego que disculpes la pobreza de mi vocabulario— Marachek es que no quiero permitirles salir del estado de *shock* temporal en que se encuentran.

—¿Wakim! ¿Ése es el terrible Wakim?

—En efecto. Es bueno poder verle así, descansando. ¿Tienes una idea de quién es en realidad? Campeones de esta envergadura no emergen de la nada en plena posesión de todas sus capacidades.

—Lo ignoro todo sobre él, salvo que es un famoso luchador y un maestro de la fuga, llegado a Blis apenas unos días antes de que las mareas sombrías lo cubrieran y, ¿quién sabe?, quizá para precipitar su llegada.

—¿Eso es todo lo que sabes de él?

—Eso es todo lo que sé.

—¿Y tú, valeroso Madrak?

—... Eso resume igualmente mis conocimientos sobre el particular.

—¿Y si le despertamos para interrogarle?

Vramin blande la caña.

—¡Si le tocas, lo impediré! Es un personaje extremadamente terrible, y hemos venido aquí para descansar.

Horus pone la mano sobre el hombro de Wakim y le sacude suavemente. Wakim gime.

—¡Sabe que la vara mágica que concede la vida también puede ser una lanza mortal! —grita Vramin y, acto seguido, con un movimiento brusco, atraviesa al sapo que, al instante, se encuentra junto a la mano izquierda de Horus.

Antes de que Horus pueda volverse contra él, se produce un brusco desplazamiento del aire al tiempo que el sapo se convierte en un personaje alto que, desde el centro de la mesa, domina a los asistentes.

Sus largos cabellos rubios se yerguen por encima de su cabeza y sus finos labios muestran una sonrisa cuando sus ojos verdes se posan en la mesa que se encuentra a sus pies.

El Príncipe Que Había Sido Un Sapo toca con el dedo una mancha roja de su propio hombro y le dice a Vramin:

—¿Ignorabas lo escrito: que no debes dañar ni a bestias ni a pájaros?

—Kipling —responde Vramin sonriendo—. Y también lo dice el Corán.

—Infiel de formas cambiantes —dice Horus—, ¿eres aquél que busco, aquél al que muchos llaman *Príncipe*?

—Reconozco que llevo ese título. Pero has de saber que me has molestado en mis meditaciones.

—¡Disponte a conocer la muerte! —grita Horus sacando una flecha (su única arma) del cinturón y rompiendo su punta.

—¿Crees que no estoy al corriente de tus habilidades, hermano? —pregunta el Príncipe, mientras Horus blande la punta de la flecha, apretándola entre el pulgar y el índice—. ¿Crees, hermano, que no sé que eres plenamente capaz de añadir la potencia de tu espíritu a la masa o velocidad de cualquier objeto y poder aumentarla así mil veces?

Hay un borrón cerca de la mano de Horus al tiempo que el estrépito llena la estancia, mientras el Príncipe se desplaza súbitamente dos pies a la izquierda y la punta de la flecha atraviesa las seis pulgadas de metal de la pared y se hunde en el polvo y los vientos del alba; el Príncipe, durante todo este tiempo, no deja de hablar.

—... ¿E ignoras, hermano, que también podría haberme desplazado en el espacio una distancia inconcebible, sin más esfuerzo que el que me ha costado evitar tu proyectil? ¿Y

que si lo hubiera querido estaría más allá de los Mundos Intermedios?

—No me llames hermano —dice Horus, blandiendo la flecha rota.

—Es que eres mi hermano —replica el Príncipe—. Al menos, nacimos de la misma madre.

Horus deja caer la flecha.

—¡No te creo!

—¿Y de qué sangre piensas que has sacado tus poderes divinos? ¿De la de Osiris? La cirugía estética puede que le haya dado cabeza de pollo, y sin duda en su misterioso origen está la razón de su comprensión de la matemática, pero tú y yo, que poseemos el poder de la transformación, ¡somos hijos de Isis, la Hechicera de la Logia!

—¡Maldito sea el nombre de mi madre!

El Príncipe se pone de pronto de pie ante él, en el suelo de la cámara, y le abofetea duramente con el dorso de la mano.

—Si hubiera querido, te podría haber matado una docena o más de veces —dice el Príncipe— mientras estabas ahí. Pero me he abstenido, pues eres mi hermano. Podría matarte ahora, pero no lo haré. Pues eres mi hermano. No tengo armas, ni las necesito. No tengo odio en mí, pues si no, el peso de mi vida sería imposible de soportar. Pero no insultes a nuestra madre, pues nadie más que ella misma puede juzgarla. Yo mismo ni la alabo ni la insulto. Sé que has venido aquí con intención de matarme. Si esperas tener una ocasión de hacerlo, ten quieta la lengua sobre ese particular, hermano.

—No hablemos más de ella.

—Muy bien. No ignoras quién era mi padre, de modo que sabes que no soy poco versado en el arte de la guerra. Te daré una oportunidad de matarme en combate cuerpo a cuerpo, si es que antes aceptas hacer algo por mí. En caso contrario, me retiraré y hallaré a otro que me ayude, y podrás pasar el resto de tus días buscándome.

—Esto es lo que quería decir el oráculo cuando me auguró la suerte —dice Horus—. Sin embargo, no puedo dejar de pasar esta oportunidad de cumplir mi misión antes de que el emisario de Anubis, ese tal Wakim, consiga lo mismo. Guardaré silencio, haré lo que me pidas, y luego... te mataré.

—¿Así que ese hombre es el asesino que viene de la Casa de la Muerte? —pregunta el Príncipe, mirando a Wakim.

—En efecto.

—¿Sabías eso, oh, Ángel de la Séptima Estación? —pregunta el Príncipe.

—No —responde Vramin, inclinándose ligeramente.

—Ni yo, Señor —dice Madrak.

—¡Despertadle, y haced lo mismo con el General!

—¡En ese caso, consideraré nuestro acuerdo como roto! —advierte Horus.

—Despertadles a los dos —dice el Príncipe cruzando los brazos.

Vramin levanta la caña y no tardan en aparecer llamas verdes que lamen las dos formas postradas.

Fuera, los vientos son más sonoros. La atención de Horus va de uno a otro de los presentes, luego dice:

—Me das la espalda, hermano. Vuélvete para que pueda ver tu rostro mientras te mato.

Como he dicho, nuestro acuerdo ya no existe.

El Príncipe se vuelve.

—Igualmente necesito a esos hombres.

Horus sacude la cabeza y alza el brazo.

Se oye entonces una voz que llena toda la sala:

—¡Vaya, una verdadera reunión de familia! ¡Los tres hijos al fin reunidos!

Horus retira la mano como si acabara de tocar una serpiente, pues entre él y el Príncipe acaba de surgir la sombra de un caballo. Con una maño se cubre los ojos e inclina la cabeza.

—Había olvidado —dice— que, teniendo en cuenta lo que acabo de saber, también estoy emparentado contigo.

—No te dejes abatir por esa idea —dice la voz—, pues yo lo sé hace muchos años y he conseguido al fin habituarme a ello.

Wakim y el General de Acero se despiertan y se escucha una risa que resuena como el viento cuando canta.

BROTZ, PURTZ Y DULP

—PÁSAME EL BUTROC, por favor.

—¿Perdón?

—¡El butroc, el butroc!

—¡No lo tengo!

—¡Lo tengo yo!

—¡Ah, vale! ¿Por qué no lo decías?

—¿Por qué no lo preguntabas?

—¡Perdona! ¡Trae! ¡Gracias!

—Pero, ¿por qué diablos no dejas de pulirlo? Ya está preparado.

—Cuestión de pasar el tiempo.

—¿Crees realmente que algún día enviará a buscarlo?

—¡Seguro que no! Pero eso no es razón para hacer un trabajo de calidad dudosa.

—¡Pues yo sí creo que enviará a buscarlo!

—¿Quién te ha preguntado?

—Sólo decía lo que pienso.

—¿Para qué iba a quererlo? Es algo que nadie puede utilizar.

—Si lo ha pedido, es que lo quiere. Es el único de su especie que viene aquí por asuntos de negocios, y es un buen hombre. Le respeto: un día u otro, él mismo o uno de los suyos, se presentará sin avisar para buscarlo.

—¡Ja!

—¡Ja, tú! ¡Espera y lo verás!

—De todos modos, no tenemos elección.

—¡Toma, tu butroc!

—¡Ya sabes dónde metértelo!

CERBERO BOSTEZA

EL PERRO ECHA EL GUANTE AL AIRE, hasta que bostezando, falla y lo deja caer al suelo.

Va a buscarlo entre los huesos desparramados a sus patas, mueve la cola, luego se hace un ovillo y cierra cuatro ojos. Los otros ojos le arden como carbunclos en la espesa oscuridad que hay tras la Mala Puerta.

Por encima de él, en el refugio antiatómico, muge el Minotauro...

DIOS ES AMOR

CINCUENTA MIL ADORADORES de las Viejas Sandalias, conducidos por seis sacerdotes castrados, cantan en el estadio una letanía magnífica.

Mil guerreros enfurecidos por la droga, fanáticos de la gloria, de la gloria, de la gloria, blanden las lanzas ante el altar del Irrompible.

Empieza a llover suavemente, pero nadie lo nota.

NUNCA

OSIRIS, CON UN CRÁNEO entre las manos, aprieta un botón situado en uno de los lados del objeto y empieza a hablar; dice:

—Fuiste mortal y ahora permanecerás para siempre en la Casa de la Vida. Fuiste hermoso, rematando orgullosamente una columna vertebral; y ahora te has marchitado. ¡Fuiste la verdad, y mira en qué te has convertido!

—¿Y quién —responde el cráneo— es responsable de todo eso? ¡El Señor de la Casa de la Vida, que no quiere que conozca el descanso!

Y Osiris le contesta diciendo:

—Sabe también que te utilizo como pisapapeles.

—¡Si nunca me has querido, rómpeme y déjame morir! ¡No sigas reteniendo un fragmento de lo que antes te amó!

—¡Ah! Pero, mi querida esposa, puede que algún día te devuelva a tu cuerpo para sentir de

nuevo tus caricias.

—¡Sólo pensarlo me repugna!

—A mí también. Pero puede que algún día me divierta.

—¿Atormentas así a todos los que te disgustan?

—¡No, cascarón vacío, no te lo creas! Es cierto que el Ángel de la Decimonovena Estación ha intentado matarme, y que su sistema nervioso vive todavía, tejido con las fibras de esta estera sobre la que estoy; también puedes decir que algunos enemigos existen en estado elemental en diversos puntos de mi casa —como chimeneas, neveras y ceniceros. Pero no pienses que soy rencoroso. ¡No, eso nunca! Y, como Señor de la Vida, siento que es mi deber castigar todo aquello que amenace la vida.

—Yo no te he amenazado, Señor.

—¡Atentaste contra mi paz interior!

—¿Porque me parecía a tu esposa, la Dama Isis?

—¡Silencio!

—¡Sí! ¡Me parecía a tu esposa, Reina de las Prostitutas! Por eso me deseaste y luego quisiste mi perdición...

Las palabras de la calavera se interrumpen, pues Osiris la arroja contra el muro.

Estalla en pedazos y materias químicas y circuitos miniaturizados se desparraman por la alfombra, y Osiris empieza a jurar y se abalanza hacia una hilera de manecillas dispuestas sobre la mesa de despacho: las acciona y, acto seguido, puede oírse una multitud de voces, una de las cuales, dominando a las demás, grita, a través de un altavoz en lo alto de la pared:

—¡Oh, cráneo astuto que has conseguido irritar a ese podrido dios!

Tras consultar el tablero y constatar que la alfombra es quien así se expresa, Osiris avanza hasta el centro de la estancia y empieza a saltar por todas partes.

Un concierto de gemidos se eleva del suelo.

LOS PODERES DEL PERRO

EN LOS LUGARES OSCUROS Y DE mala compañía, situados en el mundo llamado Waldik es donde penetran los dos campeones, Madrak y Tifón. Enviados por Thoth Hermes Trismegisto, llevando por misión apoderarse de un guante dotado de singulares poderes, se acercan a combatir al guardián del guante. El mundo de Waldik, devastado hace ya mucho tiempo, está habitado por una horda de criaturas que permanecen bajo tierra en cavernas y grutas, lejos de las convenciones del día y de la noche. Oscuridad, humedad, mutación, fratricidio, incesto y violación son las palabras que emplean más frecuentemente las raras personas que pueden prestar algún tipo de testimonio acerca de Waldik. Transportados allí gracias a un dispositivo espacial conocido tan sólo por el Príncipe, los dos campeones están condenados a vencer o a morir. Avanzan, de momento, a través de galerías subterráneas, y han recibido instrucciones de orientarse guiándose por los aullidos que escuchen.

—¿Crees tú, sombra oscura de caballo, que tu hermano será capaz de recogernos en el momento oportuno? —pregunta el sacerdote-guerrero.

—Sí —responde la sombra que se mueve junto a él—. Sin embargo, aun en el caso de que

no pudiera, me sería indiferente. Soy capaz de retirarme por mis propios medios en el momento que me plazca.

—Sin duda, pero yo no puedo.

—¡Eso es problema tuyo! A mí me da igual. Te ofreciste voluntario para acompañarme. Yo no te he pedido que vinieras.

—En ese caso, me pongo en manos del Gran Posible, que está más allá de la Vida y de la Muerte —en caso de que pueda proteger mi vida de algún modo, que, si no, me abstengo de hacerlo. Si tal declaración por mi parte pareciera presuntuosa y fuera consecuentemente mal recibida por aquel que se digna o no se digna a prestar oído, retiro lo dicho y pido perdón, pues tal es su deseo. Si no es el caso, no me retractaré. Pero, por otro lado...

—¡Amén! ¡Un poco de silencio, por amor del cielo! —gruñe Tifón—. He oído algo parecido a un grito, a nuestra izquierda.

Deslizándose, invisible, a lo largo de la oscura pared, Tifón pasa la curva y sigue avanzando. Madrak estrecha los ojos detrás de las gafas de infrarrojos y el rayo que emite se posa sobre todo lo que encuentra como una bendición.

—Estas cavernas de verdad que son grandes y profundas —murmura. No hay respuesta.

Súbitamente se encuentra ante una puerta que podría ser la buena.

La abre y se halla frente a frente con el Minotauro.

Blande el bastón, pero el animal desaparece en un parpadeo.

—¿Dónde diablos...? —pregunta.

—Se esconde —responde Tifón, de pronto muy cercano, en alguna parte de la inextricable red de su guarida.

—¿Por qué?

—Parece que las criaturas de su especie son buscadas por cazadores parecidos a ti, gente que busca comida y trofeos de cuerpo humano y cabeza de toro. Así que teme luchar de frente, y prefiere ocultarse... pues el hombre posee armas y las emplea para matar a las presas. Entremos en el laberinto y esperemos no encontrarle de nuevo. El paso que buscamos y que conduce a las salas inferiores debe llegar a alguna parte por aquí.

Durante media jornada vagan en vano buscando la Mala Puerta. En tres ocasiones encuentran puertas, pero detrás de ellas no hallan otra cosa que huesos.

—Me pregunto lo que habrá sido de los demás —dice el sacerdote-guerrero.

—Puede que les vaya mejor, o peor, o parecido —responde el otro, riendo.

Madrak no ríe.

Al penetrar en el medio de un círculo formado por huesos pegados por los extremos, Madrak ve justo a tiempo la bestia que carga. Levanta el bastón y el combate comienza.

Golpea al animal entre los dos cuernos y en el costado. Golpea, da molinetes, estocadas; hace tambalearse al monstruo. Le agarra y empiezan a luchar.

Se lastiman, utilizando todas sus fuerzas, hasta que Madrak es levantado del suelo, propulsado a través de la sala para aterrizar, al fin, sobre el hombro derecho en medio de un montón de huesos. Mientras se levanta a duras penas, oye cómo retumba súbitamente un aullido ensordecedor. Con la cabeza gacha, el Minotauro carga. Madrak, intenta ponerse de pie, se incorpora.

Pero la sombra oscura de un caballo cae sobre el monstruo, y éste desaparece

completamente y para siempre.

Madrak inclina la cabeza y entona la Letanía de la Posible Muerte Adecuada.

—Muy bonito —refunfuña su compañero cuando llega al *Amén* final—. Ahora escucha, sacerdote, creo que he descubierto la Mala Puerta. Yo puedo atravesarla sin abrirla, pero tú no. ¿Qué quieres que hagamos?

—Dame unos instantes —dice Madrak poniéndose en pie—. ¡Un poco de narcótico y estaré fresco como una rosa y más vigoroso que nunca! Luego, entraremos juntos.

—Muy bien; te esperaré.

Madrak se pone una inyección y, tras un momento, se siente como si fuera un dios.

—Ahora, enséñame la puerta y entremos.

—Por aquí.

Y de pronto aparece la puerta en el haz de infrarrojos, enorme, hostil, sin color.

—¡Ábrela! —ordena Tifón, y Madrak abre la puerta.

Juega a la luz de las llamas, mordisqueando el guante. Es grande, no hay duda, como dos elefantes y medio, y se entretiene con su juguete, en la cima de un montón de huesos. Resopla con una de las cabezas, alertado por la corriente de aire que entra por la Mala Puerta; sus otras dos cabezas gruñen, y la tercera boca suelta el guante.

—¿Puedes entender mis palabras? —pregunta Tifón. Pero en los seis ojos rojos no aparece ninguna luz de inteligencia que pueda responderle. Sus colas se crispan espasmódicamente al tiempo que se levanta, escamoso, inabordable en medio de la vacilante luz de las llamas.

—Buen perrito —observa Madrak cuando la bestia, agitando las colas y abriendo las bocas, se dispone a saltar sobre él.

—¡Mátale! —grita Madrak.

—Imposible —responde Tifón—. Al menos, en esta perspectiva del Tiempo.

UN PAR DE SANDALIAS SOBRE EL ALTAR

LLEGADOS POR ULTIMO AL FINAL de su viaje ante el mundo de Interlucidi, Vramin y Wakim, pasando a través de la entrada verde que el poeta ha proyectado súbitamente en la oscuridad, penetran en el mundo demencial de las lluvias y las religiones múltiples. Con el pie ligero, se encuentran sobre la hierba húmeda ante una ciudad rodeada por terribles muros negros.

—Vamos a entrar ahora —dice el poeta, acariciándose la barba de color verde cielo—. Vamos a entrar por aquella puertecita que hay allí abajo, a la izquierda, y que voy a abrir para nosotros. Luego hipnotizaremos o reduciremos a los centinelas que puedan aparecer y encontraremos el camino hasta el corazón de la ciudad, donde se encuentra el gran templo.

—Todo esto para robar un par de botas para el Príncipe —dice Wakim—. Es una extraña ocupación para alguien como yo. Si no me hubiera prometido devolverme mi nombre —mi verdadero nombre— antes de que le matara, nunca habría aceptado prestarle un servicio como éste.

—Lo comprendo muy bien, lord Randall, hijo mío —dice Vramin—, pero, dime, ¿qué

intenciones tienes acerca de Horus, quien también le matará voluntariamente, y que ahora colabora con él tan sólo para encontrar una ocasión adecuada para destruirle?

—Si es necesario, primero mataré a Horus.

—El contexto psicológico de este asunto me fascina. Desearía que me contestaras a una última pregunta: ¿Qué diferencia ves en el hecho de ser tú o el dios Horus quien lo mate? De un modo u otro, morirá de todas formas.

Wakim duda durante un momento, reflexionando sobre la pregunta como si fuera la primera vez que oía aquella afirmación.

—Esta misión es cosa mía, y no suya —dice al fin.

—De todos modos, estará muerto —repite Vramin.

—Pero no habré sido yo quien haya dado el golpe.

—Es cierto. Pero sigo sin ver la diferencia.

—A decir verdad, yo tampoco. Pero ha sido a mí a quien le han encomendado cumplir esa tarea.

—Quizá a Horus le hayan confiado la misma misión.

—Pero no *mi* Amo.

—¿Por qué has de tener un amo, Wakim? ¿Por qué no depender de ti mismo?

Wakim se pasa la mano por la frente.

—La verdad... es que... lo ignoro. Pero debo hacer lo que me han ordenado.

—Comprendo —dice Vramin y, a espaldas de Wakim, distraído un momento, emana una centella de la punta de la caña del poeta y se posa en la nuca de su compañero.

Wakim se golpea el cuello y se rasca.

—¿Pero, qué...?

—Sin duda algún insecto local —dice el poeta—. ¡Vamos, dirijámonos a la puerta!

La puerta se abre ante ellos, bajo los golpes del bastón de Vramin, y los centinelas que la guardan se abotargan nada más percibir un breve estallido verdoso. Tras apropiarse cada uno de una capa, Wakim y Vramin avanzan hacia el centro de la ciudad.

Les resulta muy fácil descubrir el templo. Pero penetrar en él es otra historia.

Encuentran centinelas —a los que la droga ha vuelto locos— apostados ante la entrada del monumento.

Se acercan arrogantemente y piden paso.

Las ochenta y ocho lanzas de la Guardia Exterior apuntan hacia ellos.

—No habrá ninguna adoración pública autorizada antes de las lluvias del crepúsculo —les anuncian, al tiempo que las lanzas se agitan peligrosamente.

—Esperaremos.

Y lo hacen.

Cuando caen las lluvias del crepúsculo, se unen a la empapada procesión de fieles y penetran en el templo exterior.

Cuando se disponen a avanzar más lejos, se tropiezan con trescientos cincuentas y dos lanceros enloquecidos por la droga y que guardan el siguiente paso.

—¿Lleváis las insignias de adoradores del templo interior? —les pregunta el capitán de la tropa.

—Naturalmente —responde Vramin blandiendo la caña.

Y a los ojos del capitán aparentemente las llevan, pues les abren paso de forma inmediata.

Al fin, cuando se acercan al Santuario de los Santuarios, se tropiezan cara a cara con el comandante en jefe y sus quinientos diez guerreros enloquecidos por la droga, encargados de guardar el santuario.

—¿Castrados o no castrados? —pregunta el oficial.

—Castrados, claro está —dice Vramin, con una encantadora voz de soprano—. ¡Déjanos entrar! —y sus ojos brillan con una luz verde, incitando al oficial a dar un paso atrás.

Entran, espían el altar rodeado por cincuenta guardias y seis raros sacerdotes.

—¡Ahí están las sandalias, sobre el altar!

—¿Cómo vamos a apoderarnos de ellas?

—Con un ardid, al menos si es posible —dice Vramin, abriéndose paso hacia el altar, justo antes de que empiece el servicio televisado.

—¿Qué ardid?

—Quizá pudiéramos cambiarlas por uno de nuestros propios pares y salir de aquí con el par sagrado.

—Estoy arreglado.

—Imagínate que las has robado hace cinco minutos.

—Te sigo —dice Wakim, inclinando la cabeza, como en signo de veneración.

Empieza el servicio.

—Gloria a vosotras, Sandalias —cecea el sacerdote—, oh, portadoras de los pies.

—¡Gloria! —entonan los otros cinco sacerdotes.

—¡Buenas, amables, nobles y benditas Sandalias!

—¡Gloria!

—...Que nos vienen del caos...

—¡Gloria!

—...para alegrar nuestros corazones y motivar nuestras almas.

—¡Gloria!

—Oh, Sandalias, que habéis sostenido a la humanidad desde el alba de la civilización...

—¡Gloria!

—...cavidades últimas, envolturas para los pies.

—¡Gloria! ¡Maravillosas coturnas reventadas!

—¡Os adoramos!

—¡Os adoramos!

—¡Gloria!

—¡Os loamos en la plenitud de vuestro Servicio!

—¡Gloria!

—¡Oh, arquetipos de las chanclas!

—¡Gloria!

—¡Criterios supremos del calzado!

—¡Gloria!

—¿Qué sería de nosotros sin vosotras?

—¿Qué sería?

—¡Nos romperemos los dedos de los pies, nos desgarraremos los talones, veremos como nuestros pies se vuelven planos!

—¡Gloria!

—¡Proteged a vuestros adoradores, Chanclas bienamadas y benditas!

—¡Venidas a nosotros desde el caos...

—...en un día oscuro e insalubre...

—...salidas de la nada, ardientes...

—...pero no consumidas...

—...venidas para reconfortarnos y darnos valor...

—...para sostenernos y amarnos.

—¡Gloria!

—...por siempre la cabeza erguida, orgullosos y yendo hacia adelante!

—¡Para siempre!

Wakim desaparece.

Empieza a soplar un viento violento y helado.

Es el viento del paso hacia afuera del tiempo: y el altar, durante un momento, parece flotar ante su vista.

Siete lanceros a los que la droga ha enloquecido yacen por tierra, con el cuello torcido inhabitualmente.

Súbitamente, la voz de Wakim, muy cerca de Vramin, dice:

—¡Por el amor del cielo, encuentra deprisa una puerta de salida!

—¿Te las has puesto?

—Me las he puesto.

Vramin levanta la caña, y marca una pausa.

—Me temo que vamos a sufrir un pequeño retraso —dice, al tiempo que su mirada brilla con un verde esmeralda.

En el templo, todas las miradas de los asistentes se dirigen de golpe hacia ellos.

Cuarenta y tres lanceros enloquecidos por la droga aúllan su grito de batalla como un solo hombre y se precipitan contra ellos.

Wakim se acuclilla y extiende las manos.

—Así en el reino de los cielos —observa Vramin mientras en su frente empiezan a brillar

gotas de una transpiración que más parece absenta.

—Me pregunto cómo estará quedando todo esto en las cintas de video.

ENREDO Y VARA MÁGICA

—¿QUÉ LUGAR ES ESTE? —grita Horus.

El General de Acero está ante él, con todos los músculos en tensión, como si esperase ser atacado; pero nada ocurre.

—Hemos llegado a un lugar que no es un mundo, sino simplemente un lugar —dice el Príncipe Que Fue Mil—. No hay suelo sobre el que mantenerse en pie, pues no hace ninguna falta. La luz es igualmente muy rara, pero eso no tiene importancia, pues los que habitan en este lugar están ciegos. La temperatura de este lugar se acopla fácilmente con la todo cuerpo viviente, pues tal es el deseo de los dioses que moran aquí. El alimento se saca del aire del ambiente, que es como el agua y que es por donde nos desplazamos ahora, así que tampoco es necesario alimentarse. Y la naturaleza de este lugar es tal que nunca se siente la necesidad de dormir.

—¡Eso más bien parece el infierno! —observa Horus.

—¡Por nada del mundo! —dice el General de Acero—. Mi propia existencia se desarrolla en un contexto semejante, pues llevo conmigo mi propio entorno. No me siento a disgusto.

—¡El infierno! —repite Horus.

—Sea como sea, dadme la mano —dice el Príncipe—, para que te guíe a través de la oscuridad y los granos de polvo luminiscente hasta que hallemos lo que busco.

Se toman de la mano, el Príncipe se envuelve en la capa y se deslizan a través de un paisaje nocturno sin horizonte.

—Pero, *¿dónde* está este lugar que no es un mundo? —pregunta el General.

—Lo ignoro —dice el Príncipe—. Puede que no exista más que en algún rincón profundo y brillante de mi mente oscura y enfermiza. Lo único que sé es el medio de llegar a él.

Titubeando, procediendo como sombras durante un tiempo interminable, llegan al fin hasta una tienda que parece un capullo gris y que es como si centellease por debajo, por encima y por delante de ellos.

El Príncipe libera la mano y planta la yema de los dedos en la pared de la tienda. Ésta se estremece y se abre en ella una abertura por la que introduce silbando un:

—Seguidme —por encima del hombro.

Brotz, Purtz y Dulp se encuentran sentados en su interior, dedicados a una actividad que parece, contemplada con criterios humanos, totalmente desalentadora y extraordinaria, pero que para ellos es plenamente normal y adecuada, pues no son humanos y viven siguiendo criterios muy otros.

—Saludos, herreros de Nornia —dice el Príncipe—. He venido a recoger lo que os encargué hace unos momentos.

—¡Os dije que vendría! —grita uno de los montículos de tono grisáceo, agitando en el aire sus largas y húmedas orejas.

—Acepto que tenías razón —contesta otro.

—En efecto. ¿Dónde está ese butroc? Tengo que cepillarlo otra vez antes de...

—¡Basta ya! ¡Es perfecto!

—¿Debo entender que está ya preparado? —pregunta el Príncipe.

—¡Sí! ¡Hace siglos que lo está! ¡Tomad!

El orador retira un segmento de fría luz de un estuche de tejido negro y se lo ofrece al Príncipe. El Príncipe lo toma en sus manos, lo examina, inclina la cabeza y lo devuelve al estuche.

—Perfecto.

—¿...Y el pago?

—Aquí los tengo. —El Príncipe saca una caja oscura de debajo de la capa y la deja en el aire, donde, claro está, se queda suspendida.

—¿Cuál de vosotros será el primero?

—El.

—¡No, ella!

—¡No, ése!

—Como veo que no sois capaces de poneros de acuerdo —les interrumpe finalmente el Príncipe—, elegiré yo mismo.

El Príncipe abre la caja, que contiene un equipo quirúrgico y una lámpara de operaciones desmontable; las tres criaturas empiezan a gemir.

—¿Qué pasa? —pregunta Horus, que acaba de entrar y se pone a su lado.

—Voy a practicar una operación con estos valientes, y tengo que recurrir a tu fuerza, tan considerable, lo mismo que a la del General.

—¿Una operación? Pero, ¿para qué? —pregunta el General.

—No tienen ojos —dice el Príncipe—, y desean volver a ver la luz del día. He traído conmigo tres pares de ojos, y voy a montarlos en ellos.

—Pero eso requiere una actualización extremadamente compleja a nivel neurológico.

—Eso ya ha sido hecho.

—¿Por quién?

—Por mí mismo la última vez que les di ojos.

—¿Y qué ha sido de ellos?

—¡Oh, raramente duran mucho! Tras un tiempo, sus cuerpos los rechazan. Lo más corriente es que sus propios vecinos los dejen ciegos.

—¿Por qué razón?

—Pienso que porque irán a jactarse por todas partes, entre los suyos, de que son los únicos que pueden ver. Eso debe acarrear una rápida democratización de la situación.

—¡Qué horror! —exclama el General, quien ha perdido el recuerdo de las muchas desnucleizaciones sufridas. Estoy por quedarme aquí, listo a luchar para protegerles.

—Se negarían a recibir tu ayuda —dice el Príncipe—. ¿No es así?

—Naturalmente —responde uno de ellos.

—No querríamos contar con la ayuda de un mercenario para defendernos de nuestro propio pueblo —dice el segundo.

—Eso iría en contra de sus derechos —dice el tercero.

—¿Qué derechos?

—¡Los de volvernos ciegos, evidentemente! ¿Qué clase de bárbaro es éste?

—Retiro mi ofrecimiento.

—Gracias.

—Gracias.

—Gracias.

—¿De qué manera quieres que te ayudemos? —pregunta Horus.

—Tendréis que agarrar entre los dos a mi paciente y mantenerlo quieto mientras practico la operación.

—¿Por qué?

—Porque son incapaces de caer inconscientes y ninguna anestesia local surte efecto en ellos.

—¿Quieres decir que vas a practicarles en vivo una delicada operación quirúrgica... y, además, una operación especialmente arriesgada?

—Exactamente. Por eso os necesito a vosotros dos para que inmovilicéis a cada uno de mis pacientes. Son muy vigorosos.

—Pero, ¿por qué tienes que hacerlo?

—Porque ellos quieren que lo haga. Es el precio de sus servicios, y es el pago acordado por ellos.

—¿Pero para qué vale? ¿Para que puedan ver durante algunas semanas? Y, además, ¿qué es lo que tienen que ver? Aquí sólo hay polvo, oscuridad por allí, un poco más lejos unas cuantas luces vacilantes...

—Su deseo es poder mirarse uno al otro... y ver sus herramientas. Son los artesanos más grandes de todo el universo.

—Sí, me gustaría ver un butroc... siempre y cuando Dulp no lo haya perdido.

—Y a mí un gult.

—Y a mí un crabick.

—Lo que desean les costará gran dolor, pero obtendrán recuerdos con los que vivir durante siglos.

—Sí, vale la pena —dice uno de ellos—, siempre y cuando yo no sea el primero.

—Ni yo.

—Ni yo.

El Príncipe dispone los instrumentos ante él, suspendidos en el vacío; los estiriliza acto seguido y señala con un dedo hacia adelante.

—¡Él! —dice, y empiezan los aullidos.

El Príncipe desconecta el oído y gran parte de su sentir humano, preparándose para una

operación de varias horas. Horus recuerda el estudio de su padre; y también Liglamenti, en D'donori. Las manos del Príncipe son seguras y no tiemblan.

Cuando acaba la operación, las caras de las criaturas están recubiertas de vendajes, los cuales no han de retirar en cierto tiempo. Las tres gimen y se lamentan. El Príncipe se limpia las manos.

—Gracias, Príncipe Que Fue Cirujano... —dice una de las criaturas.

—...por lo que has hecho por nosotros.

—...y por mí.

—Vosotros sois los que habéis de recibir agradecimiento, amables nornios. ¡Gracias os doy por esta vara mágica tan magníficamente construida!

—Oh, pero si no es nada.

—...Haznos saber cuándo quieres otra.

—...Y el precio será el mismo.

—¡Vamos, ahora debo irme!

—¡Adiós!

—¡Buen viaje!

—¡Adiós!

—¡Buena suerte a vosotros, amigos míos!

Y el Príncipe toma a Horus y al General de la mano, y les conduce al camino de Marachek, que se encuentra a un paso de allí.

Tras él aún se escuchan unos cuantos gemidos, y cosas completamente normales y adecuadas para los nornios ocurren rápida y frenéticamente.

Están a punto de volver de nuevo a la Ciudadela cuando Horus, que sabe de qué se trata, consigue extraer la vara azul del estuche que pende del costado del Príncipe. Es la copia exacta del arma que utilizara Seth el de ojos de sol contra La Cosa Que No Tiene Nombre mil años antes.

LA TENTACIÓN DEL SANTO MADRAK

A MADRAK LE QUEDA UNA oportunidad de sobrevivir al enfrentamiento. Lanza a lo lejos el bastón y se precipita hacia adelante.

El ataque es bueno.

Se coloca bajo el perro mientras éste salta para atrapar el bastón.

Su mano se cierra sobre la extraña tela de que está hecho el guante.

Y, súbitamente, recobra la confianza en su invencibilidad. Es un sentimiento que ni siquiera la droga que había ingerido podía haber instilado en él.

Comprende inmediatamente el origen y desliza en e guante la mano derecha.

El perro se vuelve mientras Tifón se encabrita.

La sombra negra se abate entre ellos.

Cosquilleante, molesto, el guante se estira hasta el codo de Madrak y le cubre la espalda y el pecho.

El perro se lanza hacia adelante y, luego, lanza un aullido, pues la negra sombra del caballo ha caído sobre él. Una de sus cabezas cuelga sin vida, mientras que las otras dos gruñen o enseñan los dientes.

—¡Retírate, oh, Madrak, y ve al lugar convenido! —dice Tifón—. Voy a encargarme de este animal hasta su destrucción total, y me reuniré contigo por mis propios medios.

El guante desciende por su brazo izquierdo, le cubre la mano, se extiende por su pecho, le alcanza hasta la cintura.

Madrak, que siempre ha estado provisto de una inmensa fuerza, tiende la mano derecha y agarra una piedra que destroza entre los dedos.

—¡No temo a esa bestia, Tifón! ¡Yo mismo la mataré!

—¡En nombre de mi hermano, te conjuro a que te vayas!

Madrak inclina la cabeza y se despide. A sus espaldas, la batalla ruge furiosa. Atraviesa la guarida del Minotauro, sin dejar de subir por los corredores.

Le acosan criaturas de ojos verdes y brillantes. Las mata fácilmente con las manos desnudas y sigue su camino.

Cuando le aborda el siguiente grupo de atacantes, los contiene, pero no los mata, pues ya ha tenido tiempo de reflexionar.

En lugar de asesinarlos, dice:

—Sería oportuno que consideraseis la posibilidad de que algunas partes de vosotros mismos sobrevivan a la destrucción de vuestro cuerpo, y que esas cantidades hipotéticas se denominasen *almas,* por el placer de la causa. Por eso, admitiendo esta proposición...

Pero se arrojan sobre él de nuevo y se ve forzado a matarlos a todos.

—Lástima —dice, repitiendo la Letanía de la Posible Muerte Adecuada.

Sin dejar de subir, al fin llega al lugar de la cita.

Se queda allí, de pie.

En la Entrada del Mundo Inferior...

Sobre Waldik...

—El Infierno ha sido devastado —dice—. Soy medio invencible. Éste es, seguramente, el guantelete de Seth. Es extraño que me cubra sólo a medias. Pero puede que yo sea más hombre de lo que él mismo fue. (Contemplación de su propio estómago.) También puede darse el caso contrario. Pero el poder que reside en este objeto es... ¡extraordinario! Reducir a la sumisión a las almas impuras y obligarlas a convertirse... puede que ésa sea la razón de que haya sido puesto en mis manos. ¿Es un dios Thoth? La verdad es que lo ignoro. Si es de esencia divina, entonces cometeré un error no devolviéndole el guante. Al menos, naturalmente, que ese sea su deseo secreto. (Contemplación de sus manos dentro de la red.) Mi poder es ahora inconmensurable. ¿Cómo he de usarlo? Si tuviera tiempo, podría convertir Waldik entero con ayuda de este instrumento. (Una pausa.) Pero me han encargado una misión muy precisa. Sin embargo... (Sonrisa. La red no le recubre el rostro.) ¿Y si no fuera un dios? Un hijo que engendra a su padre debe ser de esencia divina. Recuerdo el mito del Edén. Sé que este guante de aspecto de serpiente puede señalar lo Prohibido. (Encogimiento de hombros.) Pero todo el bien que podría conseguirse... ¡No! ¡Es

una trampa! ¡Pero le meteré la Palabra en la cabeza...! ¡Lo haré! *Aunque el infierno deba abrirse a mis pies,* como diría Vramin.

Se da la vuelta y es arrebatado súbitamente por un torbellino que le aspira las palabras de la boca y le proyecta en un vasto pozo opaco y helado.

Tras él, las sombras se debaten, Waldik se abre en dos; luego, desaparece, pues el Príncipe le ha llamado.

CAZATORMENTAS

...PERO WAKIM EL ERRANTE se ha calzado las sandalias, y se alza y permanece suspendido en el vacío, riendo a mandíbula batiente. Con cada uno de sus pasos, un estallido sonoro se escapa del templo y se mezcla con la tormenta. Los guerreros y los adoradores se postran.

Wakim corre a lo largo de la pared y se queda de pie en el techo.

Una puerta verde aparece a espaldas de Vramin.

Wakim baja y atraviesa la puerta.

Vramin le sigue.

—¡Gloria! —sugiere uno de los sacerdotes.

Pero los lanceros enloquecidos por la droga se vuelven contra él y le hacen pedazos.

Algún día, mucho tiempo después de su milagrosa partida, una galaxia de valerosos guerreros se pondrá en pie de guerra, y saldrá en busca de las Santas Sandalias.

Mientras llega ese momento, el altar queda vacío, y las lluvias de la tarde se abaten sobre aquellos parajes.

LA CONQUISTA DE LA VARA MÁGICA

TODOS SE ENCUENTRAN en Marachek, en la Ciudadela, de pie, mientras la película de sus recuerdos se desliza hacia atrás.

—Tengo las sandalias —dice Wakim—. Te las doy a cambio de mi nombre.

—Tengo el guante —dice Madrak, y aparta la cabeza.

—...Y yo la vara mágica —dice Horus, y se le cae de las manos.

—No me ha traspasado —dice el Príncipe—, pues no está hecha de materia, ni de ninguna otra cosa sobre la que pueda ejercer control. —Y la mente del Príncipe permanece opaca a la mirada interior de Horus.

Horus da un paso adelante, y su pierna izquierda es más larga que la derecha, pero avanza perfectamente equilibrado, pues el suelo es desigual. La ventana calienta como un sol a espaldas del Príncipe, y el General de Acero se transforma en oro, y empieza a licuarse. Vramin arde como una vela y Madrak se convierte en una muñeca obesa que salta al

extremo de una goma elástica. Los muros gruñen y respiran al ritmo de la música que proviene de los rayos interferentes del espectro que aparece sobre el suelo al final de túnel que se desliza a partir de la ventana como miel derramada, y por encima de la vara, el tigre aparece como un monstruo demasiado magnífico para ser mirado en la eternidad de la sala sita en la cúspide de la torre de la Ciudadela de Marachek, en el Centro del Mundo Intermedio donde el Príncipe despliega su sonrisa.

Horus da un paso más, y siente que su cuerpo se convierte en algo transparente, y que todo lo que contiene se muestra a los demás, lo que hace nacer en su interior una gran inquietud.

¡Áh! La Luna aparece como un genio que emana de la lámpara negra de la noche,

y el túnel de mi mirada es su camino de paso.

Levanta el tapiz de los días sobre los que ha caminado

y a través de las cavernas del cielo, viajamos

dice una voz extrañamente parecida a la Vramin y, sin embargo, diferente.

Y Horas alza la mano contra el Príncipe.

Pero el Príncipe le agarra de la muñeca con una presa ardiente.

Horus levanta la otra mano contra el Príncipe.

Pero el Príncipe agarra la otra muñeca de Horus, y su presa es helada.

Alza la otra mano y choques eléctricos la atraviesan.

Alza luego otra de sus manos, que ennegrece y muere.

Hay un centenar de manos que se alzan y se transforman en serpientes que se debaten y, naturalmente, con un susurro, pregunta:

—¿Qué pasa?

—Es un nuevo mundo al que nos he transportado —dice el Príncipe.

—Es una iniquidad elegir tal campo de batalla —dice Horus—, es un mundo demasiado parecido al que conocía... y al mismo tiempo tan tortuoso... —Y sus palabras son de todos los colores de Blis.

—Tan inaceptable como que hayas intentado matarme.

—Es una misión de la que he sido encargado, y también mi voluntad.

—Pues has fracasado —dice el Príncipe, obligándole a arrodillarse sobre la Vía Láctea, que se convierte en un conducto intestinal transparente, animado por un rápido movimiento peristáltico. El olor el insoportable.

—¡No! —murmura Horus.

—Sí, hermano. Estás vencido. No puedes matarme. Te he derrotado. Es el momento de que arrojes tus armas, de que abandones, de que vuelvas a casa.

—No antes de haber alcanzado mi objetivo.

Las estrellas, como úlceras, le queman el intestino, pero Horus reúne todas las fuerzas de su cuerpo para enfrentarlas al caleidoscopio que es el Príncipe. El Príncipe pone una rodilla en tierra, pero mientras concluye la genuflexión se escucha un concierto de alabanzas emitido por innumerables flores con fauces de perro que explotan sobre su frente como gotas de sudor; y éstas se ahogan en una máscara de cristal que estalla y libera rayos. Horus extiende el brazo hacia las diecinueve lunas que pellizcan las serpientes que tiene por dedos; pero ¿a quién apelar sino, Oh, Dios, a su consciencia, a su padre de cabeza de pájaro en el trono del

cielo, llorando lágrimas de sangre? ¿Abandonar? ¡Nunca! ¿Volver a casa? Una risa roja estalla cuando intenta golpear a lo que hay bajo él con cara fraternal.

—¡Ríndete y muere!

Luego desaparece...

...lejos hacia adelante...

...donde el Tiempo es polvo...

...y los días como innumerables lilas...

...y la noche como un basilisco malva cuyo nombre ha sido rechazado por el olvido...

Se transforma en un árbol decapitado hendido de parte a parte.

Cae en una eterna caída.

Se despierta al filo de la eternidad, tumbado de espaldas, contemplando al Príncipe Que Fue Su Hermano, que le domina en toda su altura y cuya mirada le mantiene prisionero.

—Te autorizo a despedirte, hermano, pues te he vencido noblemente —dicen las verdes palabras.

Horus inclina la cabeza y el mundo se desvanece y reaparece el antiguo.

—Hermano, lamento que no me hayas matado —dice, y tose por el efecto de las heridas.

—No es posible.

—No me liberes con el peso de semejante derrota.

—¿Qué otra cosa puedo hacer?

—Concédeme algún tipo de clemencia. No sé cuál.

—Entonces, escúchame y parte luego sin deshonor. Sabe que tengo intención de matar a tu padre, pero que le perdonaré si, gracias a ti, en el momento adecuado consiente en darme su ayuda cuando la necesite.

—¿Cuándo llegará ese momento?

—A él le corresponde decirlo.

—No lo comprendo.

—Naturalmente que no. Pero conténtate con transmitirle el mensaje.

—¿Queda entendida la causa?

—Queda entendida —responde Horus, y se levanta.

Cuando de nuevo está de pie, se da cuenta de que se encuentra él solo en la Sala de los Cien Tapices. Pero en el último e insoportable instante ha sido súbitamente consciente de algo.

Se apresura a plasmar en papel lo que acaba de aprender.

GENTES, LUGARES Y COSAS

—¿DÓNDE ESTÁ HORUS? —pregunta Madrak—. Estaba aquí hace apenas un instante.

—A vuelto a su casa —dice el Príncipe frotándose el hombro. Ahora, permíteme enunciar

el contenido de mi problema...

—Mi nombre —dice Wakim—, devuélvemelo. ¡Ahora mismo!

—Cierto —dice el Príncipe—. Voy a hacerlo: tú eres parte del problema al que hacía mención.

—¡Ahora mismo! —repite Wakim.

—¿Te sientes diferente desde que calzas esas sandalias?

—Sí.

—¿De qué modo?

—No lo sé... Devuélveme mi nombre.

—Dale el guante, Madrak.

—¡Yo no quiero el guante!

—Póntelo si deseas saber tu nombre.

—Muy bien.

Se pone el guante.

—Ahora, ya sabes tu nombre.

—No. Yo...

—¿Qué?

—Me parece familiar, muy familiar, el tacto de esta red que recubre mi cuerpo...

—¡Evidentemente!

—¡No es posible! —exclama Madrak.

—¿No? —pregunta el Príncipe—. Recoge la vara estrellada, Wakim, y sujétala entre las manos. Ten, ponte el estuche a la cintura...

—¿Qué me estás haciendo?

—Te devuelvo lo que te corresponde por derecho.

—¡No lo quiero! ¡No puedes obligarme a ello! ¡Prometiste decirme mi nombre! ¡Dímelo!

—¡No antes de que hayas recogido la vara!

El Príncipe da un paso hacia Wakim, que retrocede.

—¡No!

—¡Cógela!

El Príncipe da un paso más, Wakim se bate en retirada.

—¡No tengo derecho!

—Lo tienes.

—Hay algo... ¡Me está prohibido tocar ese instrumento!

—¡Cógelo y sabrás tu nombre... tu verdadero nombre!

—Yo... ¡No! ¡Ya no quiero mi nombre! ¡Puedes quedártelo!

—¡Debes cogerla!

—¡No!

—¡Está escrito que debes cogerla!

—¿Dónde? ¿Cómo?

—Yo mismo lo escribí, yo...

—¡Anubis! —grita Wakim—. ¡Escucha mi plegaria! ¡Te invoco en nombre de tu omnisciencia! ¡Ayúdame en este lugar donde me rodean tus enemigos! ¡Aquél a quien tengo que matar está junto a mí! ¡Ayúdame a derrotarle y te cubriré de ofrendas!

Vramin se rodea a sí mismo, a Madrak y al General con una empalizada de puntas de fuego verde.

El muro que se alza a espaldas de Wakim se desvanece lentamente para dar paso al infinito.

Un brazo inerte cuelga junto a su costado, su boca de perro se abre en una sonrisa encantada. Anubis les observa desde lo alto.

—¡Excelente servidor! —dice—. ¡Le has encontrado, le has acorralado! ¡Pero aún hay que dar el golpe fatal para que tu misión concluya! ¡Usa la fuga!

—No —dice el Príncipe—. No me matará, ni siquiera utilizando la fuga, mientras tenga este objeto a su disposición: lo reconociste cuando lo viste por primera vez, hace ya mucho tiempo. Su verdadero nombre está al alcance de su oído. Quiero oírlo.

—¡No le escuches, Wakim! —grita Anubis—. ¡Mátale inmediatamente!

—Amo, ¿es cierto que conoce mi nombre? ¿Mi verdadero nombre?

—¡Miente! ¡Mátalo!

—¡No miento! ¡Coge la vara y sabrás la verdad!

—¡No la toques! ¡Es una trampa! ¡Morirás!

—¿Por qué habría de recurrir a tales mañas para matarte, Wakim? Si uno de nosotros muere a manos del otro, sólo el perro saldrá vencedor. Has de saber que te ha enviado a cumplir un acto monstruoso. ¡Mira cómo se ríe por su hazaña!

—¡Porque he ganado, Thoth! ¡Va a matarte!

Wakim avanza hacia el Príncipe y, luego, se agacha y recoge la vara.

Lanza un grito, e incluso Anubis da un paso hacia atrás.

Y, acto seguido, el sonido que asciende de su garganta se transforma en risa.

Levanta la mano que ase la vara.

—¡Silencio, perro! ¡Me has utilizado! ¡Ay, cuánto me has utilizado! ¡Durante mil años me entrenaste en la muerte para que matase sin pestañear a mi hijo y a mi padre! ¡Pero ahora estás ante Seth el Devastador, y tus días están contados!

Sus ojos brillan a través de la red que le recubre el cuerpo por completo, y está un poco alzado con relación al suelo. Un rayo de luz azulada emana de la vara que sostiene, pero Anubis ha desaparecido, eliminado por un rápido gesto; el grito que emite apenas es percibido.

—¡Hijo mío! —dice Seth, poniendo la mano en el hombro de Thoth.

Las puntas de fuego verde se borran a sus espaldas.

En alguna parte, una cosa oscura aúlla en la noche, aúlla en la noche.

PALABRAS

ENTRE VOSOTROS Y YO,

Las palabras,

Como mortero,

Separando, soldando entre si

Los elementos de esta estructura que formamos.

Expresarlas,

Proyectar su sombra sobre la página.

Así se unen las mutuas pasiones.

Tal es el conocimiento de uno mismo.

De nuestra profunda semejanza.

Erige hipotéticas catedrales.

Cuya flecha en las torres señala el infinito.

Cuando llega el mañana, se está en el hoy,

Y si no es la gota de

La Eternidad

Lo que brilla en la punta de la pluma,

La tinta de nuestras voces

Envuelve nuestras células como una noche sin fin,

Y el mortero marca sus fronteras para siempre.

—¿Qué significa eso? —pregunta Uiskeagh el Rojo en medio de una incursión a la cabeza de una veintena de hombres para levantar a los habitantes de la frontera contra Dilwit de Liglamenti.

Sus hombres se inclinan por encima del peñasco para escrutar a través de la bruma las palabras grabadas en la piedra.

—Señor, he oído hablar de estas cosas —dice el capitán—. Son el modo en que se hace editar el poeta Vramin: proyecta sus poemas hacia el mundo más próximo, y allí donde caen se graban en la sustancia más dura que hay en las cercanías. Se vanagloria de haber escrito parábolas, sermones y poemas en piedras, hojas y arroyos.

—¿De verdad? ¡Bien! ¿Y eso qué quiere decir? ¿Hay que considerarlo como un buen presagio?

—No significa nada, Señor, pues es de notoriedad pública que está más loco que un ánsar de viaje.

—En ese caso, vamos a mear encima y volvamos al camino de la guerra.

—A sus órdenes, Señor.

SOMBRA Y SUSTANCIA

—¿PADRE? —LLAMA LA sombra oscura del caballo que se recorta en el muro del castillo.

—Sí, Tifón.

—¡Padre!

Retumba un ruido capaz de reventaros los tímpanos.

—¡Anubis afirmaba que habías muerto!

—Mentía. Osiris debió accionar el Martillo pretendiendo ir a salvar el universo, alegando con ello que yo había perdido la batalla.

—Cierto —dice el Príncipe.

—Sin embargo, yo no estaba perdiendo; por el contrario, ganaba. Era a mí a quien él deseaba matar, y no a La Cosa Que No Tiene Nombre.

—¿Cómo sobreviviste?

—Un simple reflejo. Entré en fuga cuando el golpe se abatía sobre mí. Una porción de su ataque me golpeó, y Anubis me retiró, inanimado, y me transfirió por telepatía a su Casa. Dispersó todos mis atributos por los Mundos Intermedios. Me entrenó para que me convirtiera en su propia arma.

—¿Para que pudieras matar a Thoth?

—Tal era la misión a la que me había destinado.

—¡En ese caso, que muera! —dice Tifón, y se encabrita, escupiendo llamas.

—¡Déjalo, hermano! —dice el Príncipe—. No lo consiguió, y puede que todavía necesitemos usar a ese perro...

Pero la sombra negra del caballo se ha borrado, y el Príncipe inclina la cabeza.

Se dirige a Seth.

—¿Deberíamos seguirle para impedirle actuar?

—¿Por qué deberíamos hacerlo? Anubis ha vivido mil años de más. ¡Qué se proteja por sí mismo!... Y, además, ¿qué podríamos hacer? Ni aunque quisiéramos, nadie puede detener a Tifón cuando se ve invadido por la cólera.

—Sí, eso es cierto —dice el Príncipe y, volviéndose, habla con Vramin—: Si tu deseo es continuar sirviéndome, Oh, Ángel de la Séptima Estación, vé a la Casa de la Muerte. La presencia de alguien que haga funcionar la maquinaria va a necesitarse muy pronto.

—Tifón era Señor de la Casa del Fuego —dice Vramin.

—Sí, pero temo que no se quede mucho tiempo en la Casa de la Muerte una vez haya cumplido su misión. Si conozco a mi hermano, partirá en busca de aquél que hizo accionar el Martillo. Se lanzará en pos de Osiris.

—En ese caso, voy a transferirme a la Casa de la Muerte. Madrak, ¿me acompañas?

—Si el Príncipe ya no me necesita aquí.

—No te necesito. ¡Ve!

—Señor —dice Vramin—, me agrada que de nuevo confíes en mí, sabiendo, sobre todo, el

papel que desempeñé en la Guerra de las Estaciones...

—Aquellos días pasaron y ahora somos personas diferentes, ¿no es cierto?

—Así lo espero... ¡y gracias!

El Príncipe cruza los brazos e inclina la cabeza. Vramin y Madrak desaparecen.

—¿Cómo puedo ayudarte? —pregunta el General de Acero.

—Vamos a lanzarnos al ataque de La Cosa Que No Tiene Nombre —dice el Príncipe Que Fue Mil—. ¿Quieres unirte a nosotros para ayudarnos si fuera necesario?

—Ciertamente. Sólo dame tiempo para llamar a Bronce.

—Hazlo.

Los vientos de Marachek agitan el polvo. El sol vacilante se abre paso hacia un nuevo día.

SEÑOR DE LA CASA DE LA MUERTE

VRAMIN SE ENCUENTRA EN el Salón de la Casa de la Muerte, llevando en la mano su bastón de caña, cuyas banderolas se insinúan en los corredores, visibles o no, que convergen en la estancia.

A su lado, Madrak, a disgusto, mira a su alrededor.

La mirada de Vramin es ardiente, y pueden verse llamaradas bailando en sus ojos.

—¡Nada! ¡Nada vivo! ¡En ninguna parte!

—En ese caso, Tifón lo ha encontrado —dice Madrak.

—Tifón tampoco está.

—En ese caso, lo ha matado y se ha ido. Sin duda, estará buscando a Osiris.

—Me pregunto si...

—¿Qué otra explicación se te ocurre?

—No lo sé. Pero, por ahora, soy el Señor de esta Casa, aunque sólo sea por delegación del Príncipe. Voy a buscar el lugar donde se encuentran las fuentes de poder y aprenderé a controlarlas.

—Una vez fallaste la confianza del Príncipe...

—Es verdad... y me ha perdonado.

Vramin se sienta en el trono de Anubis y Madrak le rinde homenaje diciendo:

—¡Salud, Vramin! ¡Señor de la Casa de la Muerte!

—No tienes que doblar la rodilla ante mí, viejo amigo. Por favor, levántate. Necesitaré tu ayuda, pues este lugar es muy diferente de la Séptima Estación, en la que un día lejano goberné.

Luego, después de horas, Vramin estudia el funcionamiento de los sistemas secretos de control dispuestos alrededor del trono.

Súbitamente, una voz que sabe que no es la de Madrak, grita:

—¡Anubis!

Y llega, gracias a un subterfugio sólo por él conocido, a imitar el ladrido, con tono lloriqueante:

—¿Sí?

—Tenías razón. Horus ha sido derrotado y él ha vuelto aquí. Pero se ha vuelto a marchar.

Es la voz de Osiris.

Vramin hace un gesto con el bastón y la gran ventana se recorta en el aire.

—Buenos días, Osiris —dice.

—Así que el Príncipe al fin se ha manifestado —dice Osiris—. Supongo que mi turno es el próximo.

—Espero que no —dice Vramin—. Puedo atestiguar haber oído personalmente al Príncipe garantizar a Horus que no intentaría vengarse de ti... siempre y cuando te mostrases cooperativo.

—En ese caso, ¿qué ha sido de Anubis?

—Exactamente, no lo sé. Tifón vino aquí para matarle. Yo he venido para poner orden en todo esto después del paso de Tifón y mantener la Estación. O bien Tifón ha conseguido matar a Anubis y después se ha ido, o bien Anubis ha huido y Tifón ha ido tras él. Así que, escúchame, Osiris: pese a las seguridades del Príncipe, estás en peligro. Tifón ni ha hecho la misma promesa que el Príncipe ni se siente atado por ella. Tras escuchar la verdadera historia por boca del propio Seth, y tras haber sido ésta confirmada por el Príncipe, es muy probable que intente vengarse de aquél que accionara el Martillo...

—¿De modo que Seth está vivo?

—Sí. Estos últimos tiempos era mas conocido con el nombre de Wakim.

—¡El emisario de Anubis!

—El mismo. El perro le había despojado de todos sus recuerdos y le envió a matar a su propio padre... ¡e hijo! Eso fue lo que hizo nacer la cólera en Tifón.

—¡Maldita sea toda esa satánica familia! ¿Y qué ha sido de mi hijo? Tan sólo me ha dejado unas palabras y... ¡Pues claro!

—¿Claro, qué?

—Aún no es demasiado tarde. Yo...

—¡A tu espalda, la pared! —grita Vramin—. ¡Tifón!

Osiris se desplaza con una rapidez que desmentiría su frágil apariencia. Se abalanza hacia un verde tapiz, lo echa a un lado y desaparece tras él.

La sombra se desliza tras él y se encabrita.

Cuando desaparece, tanto en la pared como en la tapicería aparece un agujero con la forma de Tifón.

—¡Tifón! —llama Vramin.

—Aquí estoy —dice una voz—. ¿Por qué le has advertido?

—Porque Thoth le ha perdonado la vida.

—No estaba al corriente de ese hecho.

—No te quedaste el tiempo suficiente para oírlo. Ahora, es ya demasiado tarde.

—No. Me temo que se me ha escapado.

—¿Y eso?

—No estaba en esa sala cuando la destruí.

—Puede que eso sea bueno. Escucha: Osiris todavía puede sernos útil.

—¡No! Nunca habrá paz entre nuestras familias, por mucho que él viva, sean cuales sean los caballerescos sentimientos que mi hermano haya podido expresar. Amo a mi hermano, pero no sabré aceptar el que le perdone. No. ¡Rebuscaré por toda esta Casa hasta que encuentre a Osiris y le arroje a los Abismos de Skagganauk!

—¿Como has hecho con Anubis?

—¡No! ¡Anubis se me ha escapado! —grita el otro—. Al menos, por ahora.

Tifón se encabrita, lanza llamas y desaparece.

Vramin hace silbar el bastón a ras del suelo y la ventana se cierra.

—Anubis vive —dice Madrak echando un vistazo por encima del hombro.

—¡Evidentemente!

—¿Qué vamos a hacer?

—Vamos seguir estudiando el funcionamiento de la Casa de la Muerte.

—Me gustaría descansar un poco.

—¡Hazlo! Encuentra alguna alcoba por aquí cerca y retírate. Ya sabes dónde hay comida.

—Sí, en efecto.

—¡Pues, adelante, ve ahora mismo!

—Ahora mismo, Amo.

Madrak deja el Salón y empieza a errar por los laberintos. Tras unos momentos llega ante una cámara en la que los muertos se alinean como estatuas. Se sienta entre ellos. Habla.

—Yo era su fiel servidor. Escúchame, mujer de senos como melones: yo era su fiel servidor. El poeta partió a la guerra junto con los otros Ángeles, sabiendo que de aquel modo iba en contra de Su voluntad. Pero ha sido perdonado y distinguido con una distinción de alto rango. Y yo, ¿en qué he quedado? En servidor de un servidor.

—*¡Eso no es justo!*

—Me alegra ver que compartimos la misma opinión. Y tú, muchacho de múltiples brazos, ¿has traficado alguna vez con los principios religiosos y la moralidad? ¿Te has enfrentado tú solo a monstruos y bestias extrañas entre los ignorantes?

—*¡Naturalmente que no!*

—¡Ya lo ves! —Se da una palmada en el muslo—. ¡Ya lo ves, no hay justicia, la verdad siempre es escarnecida, equivocada, burlada! Mira lo que ha sido del General, él, que ha consagrado su vida a la humanidad: la vida le ha privado de su propia humanidad. ¿Es *eso* justicia?

—*¡Claro que no!*

—Todo es igual, hermanos: sea cual sea la vida que hayamos vivido, al final nos convertimos en estatuas de la Casa de la Muerte. El universo nunca rinde tributo. El que da nunca recibe nada a cambio. Oh, Tú Que Quizá Eres, ¿por qué has querido que fuese así (en el caso de que quisieras que fuera de este modo), por qué? He intentado servirte a Ti, al

igual que al Príncipe, Tu Emisario. ¿Y qué me ha reportado? El reembolso de mis gastos de viaje y facilidades de tercera. Me alegra que Seth tenga que enfrentarse a La Cosa Que No Tiene Nombre sin el guantelete del poder...

—¿Qué?

Alzando la vista, ve una estatua que no estaba allí antes; y, contrariamente a las otras, ésta se mueve.

La cabeza de la estatua es como la cabeza de un perro negro, la lengua se estira y se dispara como si fuera un dardo.

—¡Tú! ¿Cómo has podido esconderte de Vramin y escapar de Tifón?

—Ésta es mi casa. Pasarán siglos antes de que todos sus secretos sean conocidos por alguien más.

Madrak se levanta, girando el bastón entre las manos.

—No te temo, Anubis. He combatido por montes y valles, allí donde el hombre haya podido manifestarse. He enviado muchos a este mundo, a esta Casa; así que vengo como conquistador, no como víctima.

—Fuiste vencido hace ya mucho tiempo, Madrak, y no te das cuenta más que ahora.

—¡Silencio, perro! ¡Hablas con alguien que tiene tu vida en sus manos!

—¡Y tú te diriges a de quien depende tu porvenir!

—¿Qué quieres decir?

—¿Acabas de decir que Seth va a enfrentarse de nuevo con La Cosa Que No Tiene Nombre?

—En efecto. Y cuando La Cosa haya sido destruida, será el advenimiento del milenio.

—¡Bah! ¡No me molestes con tus delirios metafísicos, sacerdote! Contesta a una pregunta más y te enseñaré algo muy interesante.

—¿Qué?

Anubis da un paso hacia adelante, con el brazo inerte colgando junto a su costado.

—¿Qué pasó exactamente con el guantelete?

—¡Ah! —dice Madrak, sacando de debajo de sus ropas oscuras un guante que se pone en la mano derecha—. Cuando me hice con este objeto, creí que con él podría llevar la fe a todos los mundos. —El guante se extiende hasta el codo, hasta el hombro—. Ignoraba que Wakim y Seth no eran más que el mismo individuo. Intenté quedármelo para mí. Y lo sustituí por mi propio guantelete extensible. Es un objeto considerablemente distribuido en los Mundos Intermedios. Éste parece ocultar poderes particulares, mientras que el mío es un arma muy ordinaria. —El guante es como un revestimiento ajustado que le cubre la espalda y el pecho.

—¡Casi me dan ganas de besarte las mejillas! —grita Anubis—. Seth no tiene ninguna oportunidad con La Cosa Que No Tiene Nombre. Y tú, desde el comienzo, ¡has fomentado esta traición! ¡Eres más hábil de lo que había imaginado, cura!

—Abusaron de mí y encontré la tentación...

—Pero ya no abusarán más. ¡Oh, no! Ahora eres tú quien lleva el guante, y he de proponerte una alianza...

—¡Detente, perro! ¡No vales más que los demás! Lo que ocurre es que tengo algo que deseas y que de golpe te das cuenta de que valgo para algo! ¡Ah, eso no! Sea cual sea el uso

a que dedique este poder recién descubierto, sólo lo haré en favor de una persona: ¡de mí!

—La alianza que te propongo sería tan favorable para el uno como para el otro.

—Sólo tengo que dar la alerta y te verás atado con unos nudos tan firmes que ni siquiera todas tus argucias servirían para desatarte. Con hacer girar el bastón de cierta manera, tu cerebro irá a decorar las paredes. ¡Habla, lengua viperina! Pero, para que te escuche, procura recordar lo que acabo de decirte.

—Si Osiris vive todavía —dice Anubis— y conseguimos unirnos con él, puede que los tres juntos pudiéramos matar a Thoth.

—Estoy seguro de que Osiris vive todavía, aunque no puedo decir por cuánto tiempo. Tifón le está persiguiendo por la Casa de la Vida.

—Tenemos una oportunidad, una excelente oportunidad de recobrarlo todo... ahora que tienes el guantelete. Tengo un modo de llegar a la Casa de la Vida, y quizá un modo de salvar también a Osiris.

—Y, luego, ¿qué? Ni siquiera sabemos dónde ha de tener lugar el combate con La Cosa Que No Tiene Nombre.

—Las cosas, de una en una. Ya veremos las demás cuando llegue el momento. ¿Vendrás conmigo?

—Te acompañaré hasta la Casa de la Vida, pues Thoth desea que Osiris se salve, y quizá pueda, de esta manera, velar para que su voluntad se cumpla. Entre tanto, debo reflexionar.

—De momento, me conviene.

—¡Mira cómo se extiende el guantelete! ¡Más que nunca! ¡Me llega a los muslos!

—¡Algo excelente! ¡Cuanto más invulnerable te vuelves, mejor para nosotros!

—¡Un instante! ¿Crees en serio que los tres juntos seremos capaces de vencer a Thoth, Seth y el General de Acero?

—Sí.

—¿Cómo?

—El Martillo podrá golpear de nuevo —dice Anubis.

—¿Aún existe?

—Sí, y Osiris es su Amo.

—Bien, admitiendo que todo esto sea cierto e incluso que Vramin, que ahora gobierna en tu Casa, pueda ser eliminado como causa de problemas... ¿qué pasará con el otro, con la enorme sombra con forma de caballo y que nos perseguirá hasta el fin de nuestros días, la sombra que no vive en el espacio que conocemos, la sombra que no puede ser muerta, la sombra que no atiende a razones cuando la cólera la domina?

Anubis aparta la vista.

—Sí, temo a Tifón —reconoce—. Hace mucho tiempo, preparé un arma... no, un arma no... una cosa... con la que creía poder detenerle. Pero recientemente, cuando quise emplearla, se lanzó sobre ella y la destruyó. También me privó del brazo... Admito que no dispongo de otro medio de enfrentarme a él que no sea la astucia. ¡Pero no se renuncia a un imperio por temor a un solo individuo! Si tan sólo supiera el secreto de su poder...

—Le oí citar el nombre del Abismo de Skagganauk.

—No existe un lugar que lleve ese nombre.

—Yo nunca había oído ese nombre antes. ¿Y tú?

—Es una leyenda, una novela, el producto más puro de la imaginación.

—¿Y qué dicen acerca de ese lugar?

—Estamos perdiendo el tiempo hablando de tonterías.

—Si quieres poder contar con mi ayuda, tendrás que responderme. ¡Mira, el guantelete me llega a las rodillas!

—El Abismo de Skagganauk es el modo en que a veces se denomina el final del cielo y que es, dicen, un lugar donde todo se detiene y donde nada existe.

—En el universo hay muchos lugares completamente vacíos.

—Pero el Abismo es famoso por estar incluso vacío de espacio. Es un agujero sin fondo, pero un agujero que no lo es. Es un desgarrón en el tejido del espacio. No es nada. Es el centro teórico del universo. Es la salida por la que se puede ir arriba, abajo, más allá y fuera del universo, o a ninguna parte. Eso es el Abismo de Skagganauk.

—El propio Tifón encaja en la definición, ¿verdad?

—Sí, en efecto: lo acepto. Pero eso no nos hace avanzar. ¡Maldita sea la unión de Seth e Isis! ¡Engendraron un bruto y un monstruo!

—¡No eres tú quien debe lamentarse, Anubis! ¿Tifón ha sido siempre como es ahora? ¿Cómo pudo parir la Hechicera un ser parecido?

—Lo ignoro. Tiene más años que yo. Toda esta familia está rodeada de misterios y sumida en la paradoja. ¡Pero ya es hora de que partamos a la Casa de la Vida!

Madrak agacha la cabeza.

—Muéstrame el camino, Anubis.

LA NOCHE ASEDIA A HORUS

DEAMBULA POR LAS SALAS del poder y nadie conoce su nombre. Pero si todas las criaturas con que se encuentra fuesen interrogadas, todas afirmarían saber algo sobre él. Pues él es un dios. Su fuerza casi no tiene límites. Sin embargo ha llegado el momento de su derrota. El Príncipe Que Fue Mil, su hermano, ha perpetrado su derrota para salvar tanto su propia vida como el mundo en favor del cual milita.

Horus recorre una avenida muy iluminada por la que vagan criaturas de todas las especies. Le envuelven un aura de poder y la noche. Se encuentra en esta calle en particular, en este mundo en particular, por una razón claramente definida: es un ser crónicamente indeciso. Quiere opiniones. Adora los oráculos.

Está buscando consejos.

En el cielo, la oscuridad; a lo largo de la arteria, luces brillantes.

Pasa ante lugares que ofrecen diversión y gentes que ofrecen placer.

Un hombre avanza para cerrarle el paso. Intenta evitarle, incluso baja de la acera. El hombre le sigue y le agarra del brazo.

Horus le sopla, y el hombre es golpeado por un huracán. Es barrido hacia la distancia y

Horus sigue su camino.

Tras un tiempo, llega a la avenida de los oráculos. Leedores de tarot, astrólogos, numerólgos, echadores de I Ching solicitan al dios ataviado con un faldellín encarnado. Pero no se detiene, y continúa.

Finalmente, llega a un lugar en el que no hay nadie.

Es el emplazamiento de las máquinas que predicen el futuro.

Al azar, elige una cabina y entra en ella.

—¿Qué desea? —le pregunta la cabina.

—Tengo unas cuantas preguntas que hacer —responde Horus.

—Un instante.

Se escucha un chasquido metálico y se abre una puerta interior.

—Entre en la celda.

Horus penetra en una pequeña habitación. Contiene una cama, o algo parecido. Un torso de mujer de carne está tumbado sobre ella, unido a una brillante consola. Hay un altavoz adosado a la pared.

—Suban la unidad de interrogatorio —se oye ordenar.

Quitándose el faldellín que le ciñe los lomos, Horus obedece.

—La regla dice que sus preguntas serán contestadas mientras dé satisfacción —le indican—. ¿Qué desea saber?

—Tengo un problema: estoy en conflicto con mi hermano. He intentado vencerle. He fracasado. No consigo decidirme a partir de nuevo en su búsqueda para enfrentarme a él de nuevo...

—No hay información suficiente que permita una respuesta —escucha que dicen—. ¿Qué tipo de conflicto? ¿Qué clase de hermano? ¿Qué clase de hombre es usted mismo?

¡Qué se agosten las lilas y los macizos de rosas se conviertan en masas de espinas! El jardín del recuerdo está lleno de ramos secos.

—Puede que me haya equivocado de sitio...

—Es posible, pero también lo es lo contrario. Aparentemente, no conoce las reglas.

—¿Las reglas? —Horus alza los ojos hasta la ciega rejilla del altavoz.

Seca y monótona, la voz sale filtrada a través del aparato:

—No soy vidente, ni siquiera un oráculo. Soy un adorador electro-mecánico-biológico de la diosa Lógica. El placer es mi precio, y por él invocaría a la diosa en favor de cualquier hombre. Para hacerlo, no obstante, necesito que las preguntas sean más completas. Todavía no poseo información suficiente para contestarle. Dígame más.

—No sé por dónde empezar —dice Horus—. Hubo una época en que mi hermano tenía poder sobre todas las cosas...

—¡Basta! Esa declaración es ilógica, incalificable...

—...y totalmente correcta. Mi hermano se llama Thoth, y a veces le llaman el Príncipe Que Fue Mil. Hubo una época en la que todos los Mundos Intermedios eran su reino.

—Mis archivos me informan de la existencia de un mito relativo a un Señor de la Vida y de la Muerte. Si se cree el mito, no tenía hermanos.

—Error. Generalmente, ese tipo de cosas no se divulgan fuera de la familia. Isis tuvo tres hijos: el primero de su Señor verdadero, Osiris; los otros dos de Seth el Destructor. El hijo que le dio a Osiris se llama Horus el Vengador; soy yo.

—¿Tú eres Horus?

—Tu lo has dicho.

—¿Deseas matar a Thoth?

—Esa es la misión que me ha sido asignada.

—No puedes hacerlo.

—¿Qué?

—Te lo pido, no vayas. Puedes hacer más preguntas.

—No tengo más.

Pero Horus no puede partir en ese preciso instante, pues las llamas arden en él.

—¿Qué eres? —pregunta al fin.

—Ya te lo he dicho.

—¿Cómo te has convertido en lo que eres, mitad mujer, mitad máquina?

—Ésa es la única pregunta que no puedo responder, a menos que sea interrogada en el sentido más exacto. Sin embargo, intentaré reconfortarte, pues veo que estás deprimido.

—Gracias. Eres buena.

—Todo el placer es para mí.

—Tengo la impresión de que tienes que haber sido humana.

—Exacto.

—¿Por qué dejaste de serlo?

—No puedo contestar, ya te lo he dicho.

—¿Puedo ayudarte para que puedas cumplir uno u otro de tus deseos?

—Sí.

—¿Cómo?

—No estoy autorizada a decírtelo.

—¿Te parece una certeza que Horus no sea capaz de vencer a Thoth?

—Es, en efecto, la eventualidad más probable teniendo en cuenta los mitos que puedo interpretar.

—Si fueras una mujer moral, me sentiría inclinado a mostrarme benigno contigo.

—¿Qué significan esas palabras?

—Que quizá te amara por tu terrible honestidad.

—¡Dios mío, dios mío! ¡Me has salvado!

—¿Qué quieres decir?

—Estaba condenada a llevar esta existencia hasta el día en que una criatura más grande que los hombres me considerase con amor.

—Puede que te considere de ese modo. ¿Tendrías eso por una probabilidad?

—No... ya estoy demasiado usada.

—¡Eso es que no conoces al dios Horus!

—Lo que quiero decir es que es altamente improbable.

—¡No tengo a nadie más a quien amar! De modo que te amo.

—¿El dios Horus me ama?

—Sí.

—¡Tú eres mi Príncipe, y al fin has venido!

—Yo no...

—Sé paciente unos instantes y ocurrirán nuevos acontecimientos.

—¡Sea! ¡Seré paciente! —dice Horus poniéndose en pie.

LO QUE ES EL CORAZÓN

VRAMIN DEAMBULA POR LA Casa de la Muerte. Incluso con ojos, en tal lugar, no veríais nada. Está demasiado oscuro para que el ojo pueda ser de utilidad. Sin embargo, Vramin ve.

Atraviesa una enorme sala y, cuando llega a un lugar concreto, una luz difusa y anaranjada empieza a pulsar en los rincones del techo.

Emergen de transparentes rectángulos que aparecen del suelo, emergen sin respirar, sin parpadear, en posición horizontal, descansando sobre invisibles catafalcos que se alzan a dos pies del suelo; sus ropajes son de todos los colores, sus cuerpos de todas las edades. Sin embargo, algunos portan alas, otros una cola; los hay que lucen cuernos, los hay con largas garras. Incluso algunos tienen todas esas cosas; los hay que llevan piezas mecánicas incrustadas, los hay que no.

Se escucha un concierto de gemidos y un crujido de frágiles huesos que chascan; y, súbitamente, todo se empieza a mover.

Zumbando, tableteando, chocando, se levantan de sus nichos y se ponen en pie.

Y, acto seguido, todos se postran ante él y una sola palabra llena la atmósfera:

—¡Amo!

Planta en la multitud la verde mirada mientras un estallido de risa procedente de no se sabe dónde llega hasta sus oídos.

Empieza a girar, a girar, a girar y blande la caña.

Hay un movimiento brusco y ella se encuentra a su lado.

—Vramin, tus nuevos súbditos te rinden homenaje.

—Señora, ¿cómo habéis entrado aquí?

La mujer ríe de nuevo y no le contesta.

—Yo también he venido a rendirte homenaje: ¡Salud, Vramin! ¡Señor de la Casa de la Muerte!

—Sois muy buena, Señora.

—Soy algo más que eso: el fin se acerca y el objeto de mis deseos está casi al alcance de mi mano.

—¿Habéis sido vos quien ha hecho levantarse a los muertos?

—¡Naturalmente!

—¿Sabéis dónde puedo encontrar a Anubis?

—No, pero puedo ayudarte a encontrarlo.

—En ese caso, dejemos que estos muertos regresen a su descanso para que yo pueda pediros ayuda. Puede que, también os pregunte el objeto de vuestros deseos.

—Y puede que yo te lo haga saber.

Los muertos vuelven a tumbarse y descienden a la tumba. La luz se apaga.

—¿Sabéis por qué huyó Anubis? —pregunta Vramin.

—No. Acabo de llegar.

—Huyó porque era perseguido por Tifón, vuestro hijo.

La Hechicera Roja sonríe detrás de los velos.

—Que Tifón se encuentre con vida me satisface más allá de toda medida —dice—. ¿Dónde está ahora?

—Actualmente, está persiguiendo la vida de Osiris. Puede que ya se haya librado tanto del perro como del pájaro.

La Hechicera se echa a reír y su buen genio la salta en el hombro y se agarra la tripa con ambas manos.

—¡Ah! ¡Eso sería muy reconfortante! ¡Tenemos que ver las cosas más claras!

—Muy bien —dice Vramin, dibujando un verde cuadro en la oscuridad.

Isis se acerca a él y le toma de la mano.

Súbitamente, una imagen aparece en el cuadro, y la Dama se agita.

Es la imagen de la negra sombra de un caballo, solitaria, desplazándose por una pared.

—Esto no nos dice nada —indica Vramin.

—No, pero es muy dulce poder mirar de nuevo a mi hijo, aquél que lleva en sí el Abismo de Skagganauk. ¿Dónde se encuentra su hermano?

—Con su padre, pues ambos marcharon para enfrentarse a La Cosa Que No Tiene Nombre.

Isis baja la mirada y la imagen se diluye.

—Me gustaría asistir a ese espectáculo —dice finalmente.

—Antes de eso, me gustaría encontrar a Anubis y Osiris, si están aún con vida, así como a Madrak.

—Muy bien.

En el interior del cuadro esmeralda, se forma una nueva imagen poco a poco.

EN ESTE BAJÍO, EN ESTE BANCO DE ARENA

EN PIE, OBSERVA A La Cosa Que Gritaba En La Noche. Ya no grita.

Liberada, se inclina hacia él, columna de humo, barbilla sin mentón...

Blandiendo la vara estrellada, él traza un emblema de fuego en el centro.

Ella sigue avanzando.

Las llamas describen todos las gamas del espectro y desaparecen.

Ella empieza a vibrar y él rectifica la posición de la vara.

Ella empieza a girar a su alrededor, él se aparta.

De pie, encima de las nubes, encima de todo, él desencadena los rayos, y éstos la golpean.

Se escucha algo parecido a un zumbido.

La vara estrellada vibra en su mano, emite una nota triste, empieza a centellear.

La Cosa se bate en retirada. Seth la acosa, recorriendo el cielo.

Seth, lanzado en su pos, se encuentra en la cima de una montaña. Es seguido por el Príncipe y por el General, que se encuentran en algún lugar por encima de la luna.

Seth empieza a reír, y el calor de un sol en explosión busca a la criatura.

Pero, súbitamente, La Cosa se vuelve y golpea, obligando a Seth a retroceder a través del continente, dejando a sus espalda hongos de humo.

Las tormentas sacuden su cresta desgreñada. Bolas de fuego surcan el cielo. El eterno crepúsculo es iluminado bruscamente por el resplandor de una llama que se abate sobre su perseguidor.

La Cosa avanza y las montañas se derrumban a su paso. A lo lejos, por debajo, el suelo empieza a temblar y las sandalias de sus pies dejan huellas de tormentas por donde quiera que Seth pasa, gira y gira de nuevo.

Cae la lluvia, se espesan las nubes. A contraluz aparecen chimeneas rematadas por llamas. La criatura sigue avanzando y no deja de atacar; su recorrido es primero incandescente, luego grisáceo y, de nuevo, incandescente.

La vara retumba como una campana y los mares inundan las orillas que los circundan.

La criatura está recibiendo un ataque que es el ímpetu conjugado de todos los elementos, pero no por ello deja de avanzar.

Seth gruñe y las rocas se desgajan y los vientos desgarran la capa de cielo y en su centro, destrozándose los costados, vuelven a acercarse.

La criatura aúlla de nuevo y Seth, con un pie en el mar, sonríe desde el interior de su guante y libera torbellinos y huracanes.

Pero La Cosa no deja de avanzar.

El aire se hace cada vez más frío.

Un tifón se levanta ante un signo de Seth y los rayos golpean sin descanso. El suelo, demolido, se derrumba.

Seth y la criatura golpean simultáneamente y, por debajo de ellos, el continente queda destruido.

Los océanos empiezan a hervir y una aurora boreal y multicolor recubre todo el firmamento.

Tres aguijones de luz blanca atraviesan a la criatura y la bestia retrocede hasta el ecuador.

Seth la sigue; a sus espaldas, el caos.

Una tormenta sobre el ecuador, y a través del cielo, y la vara estrellada repite sus latigazos...

Un humo de color herboso cubre por completo las capas intermedias de la atmósfera. A sus espaldas, el Tiempo, Lacayo del Destino, pinta de nuevo un marco de fondo.

Retumba un grito, y de nuevo un repique como de campanas, al tiempo que se rompen las cadenas del mar y suben las aguas, tambaleantes como las columnas de Pompeya en aquel día en que fueron destruidas e inundadas; y el calor, el calor de los océanos bulliciosos, se alza con ellas; el aire es denso e irrespirable. Recurriendo a la fuga temporal, Seth crucifica a la criatura en el propio cielo abrasado y ella sigue gritando, aunque desprovista de todo poder sobrenatural, pues La Cosa Que Grita todavía no ha podido alcanzarle. Seth libera bolas de fuego, que son una evocación de Guy Fawkes. La criatura estalla en diecinueve puntos y se encoge sobre sí misma. Se escucha un rugido terrible y los rayos desgarran nuevamente la atmósfera. La Cosa Que aúlla En La Noche se transforma en una bola de *bowling* de calibre ocho. Emite ensordecidos lamentos y Seth intenta agarrarla de la cabeza, sin dejar de bañarla en la luz de su vara.

Súbitamente, los aullidos son emitidos por la propia vara. Una hoja de fuego rojizo se abate sobre la criatura.

La criatura se transforma en un viejo de luenga barba, evolucionando a millas de altura.

Alza una mano y Seth queda envuelto en luz.

Pero blande la vara y la oscuridad devora la luz, y un tridente verde se lanza en picado hacia adelante y alcanza a la criatura en el pecho.

Derrumbándose, se transforma en esfinge y él lanza sobre su rostro saetas de ultrasonidos.

Desplomándose, se transforma en sátiro, y él la castiga con cizallas de plata.

La criatura se encabrita, herida, llegando a las tres millas de altura, como si fuera una cobra de humo negro, y Seth comprende que ha llegado el momento.

Blande la vara estrellada y apunta.

INTERMEZZO

LOS EJÉRCITOS CHOCAN en la bruma del planeta. D'donori, y las golondrinas se aparean en las tumbas de los muertos: cuando la corona haya sido arrancada de la testa de Dilwit, también le arrancarán la cabellera; una vez más, Brotz, Purtz y Dulp han visto cómo sus vecinos les extirpaban los ojos; en el mundo de Waldik todo es gemido y oscuridad; la vida emerge de nuevo entre las ruinas de Blis; Marachek está muerta, muerta, muerta: color de polvo; el Cisma surge en Interludici, al mismo tiempo que las lluvias de la tarde, con una visión interpretativa de las Sagradas Sandalias expresada por un monje llamado Bros, que parece dominado por la droga; un viento loco, loco, silba en el mar, en el Lugar al cual el Corazón Aspira, donde un saurio verde brinca entre la hierba otoñal y constelaciones de

peces de vientre argentino giran por doquier.

CAÑA, COLGANTE, CARROZA Y EN MARCHA

LE HA PASADO EL BRAZO por el talle y juntos miran las imágenes que se forman en el cuadro trazado en la Casa de la Muerte. Siguen a Osiris con la vista mientras éste boga a través del cielo, a caballo sobre su negra ballesta, que es capaz de despedazar un sol. Cabalga solitario y sus ojos amarillos no parpadean nunca en esa cara que no es capaz de dejar asomar ninguna expresión. También observan la oscura nuez que contiene a Anubis, Madrak y un guante vacío que detenta extraños poderes.

Vramin traza unas líneas con la punta de la caña, simulando los trayectos previstos para ambos navíos. Aparece la imagen del lugar donde las dos líneas se intersectan. Lo que tienen ante los ojos es el mundo del crepúsculo, cuyos movimientos de tierra rasgan completamente la corteza planetaria.

—¿Cómo conoces ese lugar? —pregunta Isis.

—Lo ignoro... a menos que... ¡Osiris! Dio con una nota escrita. Vigilé su expresión mientras la leía.

—Y también...

—Horus. Horus debió dejar la nota... indicándole el sitio.

—¿Cómo lo conocía Horus?

—Combatió con Thoth... ya que Horus puede leer la mente de los hombres, posiblemente lo supiera por la propia mente de Thoth. Sin duda, en un momento dado de su enfrentamiento, debió robarle al Príncipe la información, por hábil que sea este último para librarse de tales acechanzas. Si, seguramente, debió bajar la guardia durante un instante. ¡Hay que advertirle!

—Quizá Tifón vele por su seguridad.

—¿Dónde está ahora Tifón?

Observan el cuadro, que se vacía de imágenes.

—Es como si Tifón no existiera —dice Vramin.

—No —responde Isis—. Tienes ante los ojos el abismo de Skagganauk. Tifón se ha retirado del universo buscando su propio camino por los recovecos del espacio conocido por los hombres. Puede que también él haya dado con la nota dejada por Horus.

—No veo protección bastante para el Príncipe. Todo el proyecto puede fracasar... si no conseguimos alcanzarle.

—¡Entonces, apresúrate a ir con él!

—No puedo.

—Recurre a tus célebres escapatorias...

—Sólo funcionan en los Mundos Intermedios. Saco el poder de las mareas. Fuera de sus límites de influencia no puedo hacer nada. Pero vos,.Señora, ¿cómo llegasteis hasta aquí?

—Con mi carroza.

—¿La Carroza de los Diez Poderes Invisibles?

—Sí.

—En ese caso, utilicémosla.

—Tengo miedo... Escucha, Mago. Debes comprenderlo. Soy una mujer y amo a mi hijo, pero también amo mi vida. Tengo miedo. Temo el lugar de ese enfrentamiento. ¿Querrías ir sin mi compañía? Puedes disponer de mi carroza, aunque me temo que deberás satisfacerte con tu propia soledad.

—No os deseo, Señora...

—En ese caso, toma este colgante. Es lo que permite dominar los Diez Poderes que guían la Carroza, y te conferirá, además, un incremento de las fuerzas.

—¿Seguirá actuando más allá de los Mundos Intermedios?

—Sí. —Se deja caer en brazos de Vramin; por unos momentos, la verde barba la acaricia el cuello mientras el buen genio de la Dama hace chirriar los dientes minúsculos y se hace un doble nudo en la cola.

Le conduce hasta la carroza, aparcada en el techo de la Casa de la Muerte; Vramin sube, blande el colgante en la mano derecha y se convierte por un instante en parte de un retablo astutamente combinado en el interior de una botella de rojo cristal; luego, no es más que una lejana estrella del cielo a ojos de Isis.

Ésta tiembla y se vuelve a la morada de los muertos; va a entregar sus propios pensamientos a alguien a quien teme enfrentarse y que, en este preciso momento, combate con La Cosa Que No Tiene Nombre.

Vramin lanza hacia adelante una mirada de jade en la que centellean estrellas amarillas.

HACIA EL LUGAR DE LOS DISTURBIOS

EL ESPECTÁCULO SE DESTILA en el fondo de los ojos de Vramin.

Ahí está el Príncipe, en pie, mirando hacia abajo. El mundo está envuelto en llamas. En la proa del navío del Príncipe se yergue el animal cuyo cuerpo es una armadura, cuyo jinete se mantiene inmóvil, con la cara iluminada y vuelta hacia el lugar de la batalla. La ballesta se acerca. La nave oscura avanza hacia adelante. El Martillo está armado. El golpe llega. El cometa, arrastrando a sus espaldas melenas de fuego, se acerca, una bola de llamas cada vez más brillante.

En alguna parte, una cuerda de *banjo* es pinzada y Bronce se encabrita: el General de Acero se vuelve de golpe para hacer cara al intruso. Propulsa la mano derecha hacia el adversario, y Bronce se encabrita cada vez más, hasta que, al alzarse sobre su último par de patas, salta del navío principesco. Con sólo tres pasos, la montura y su jinete han desaparecido. El paisaje se hace brumoso, hay un terremoto y las estrellas empiezan a bailar en esa región del cielo como si se reflejaran en una laguna de aguas turbulentas. El cometa es alcanzado por los vientos del Cambio, se hace bidimensional y desaparece. Fragmentos de la rota ballesta siguen la trayectoria que llevaba el navío cuando aún estaba entero. La nuez se precipita sobre el mundo, se desvanece en medio de humo, polvo y llamas. Durante un largo instante, todo el cuadro no parece otra cosa que una naturaleza muerta. La nuez se aleja a toda prisa.

Contiene tres ocupantes. Vramin aprieta más fuerte el pedazo de sangrante luz, y la Carroza de los Diez Poderes se lanza tras el casco de la nave.

El enfrentamiento es cruel sobre la superficie del planeta. El orbe entero no es más que una cosa hirviente y líquida, cambiante de forma, escupiendo surtidores de llamas. De pronto, llamaradas enormes aparecen y resuena una terrible explosión. El mundo se desintegra en medio de un incendio general, estallando, sucediendo al polvo, el desorden, la fragmentación. Esta es la visión que hay en el fondo de los ojos verde jade de Vramin, en los que danzan estrellas de oro.

EL ABISMO

CON LAS MANOS APRETADAS a la espalda, el Príncipe Que Fue Mil asiste a la destrucción del mundo.

El desmantelado cuerpo del mundo, con los miembros desgajados y aplastados, rueda a sus pies, allanándose, extendiéndose, ardiendo, ardiendo, ardiendo.

Mientras sigue sobrevolando este caos inflamado, observa el mundo con la ayuda de un instrumento que parece unos gemelos rosados llenos de antenas. De vez en cuando suena un chasquido y las antenas se desplazan. Lo baja, se lo lleva de nuevo a los ojos, y repite la operación varias veces. Al fin, deja el aparato a su alcance.

—¿Qué ves, hermano?

Gira la cabeza y a su lado encuentra la negra sombra del caballo.

—Veo una fuente de luz viviente, prisionera en el magma —dice—. Retorcida, encogiéndose, brillando apenas, pero aún viva. Aún viva...

—En ese caso, nuestro padre ha fracasado.

—Así lo temo.

—Eso no puede tolerarse.

Y Tifón desaparece.

Vramin, aún siguiendo la pista de Anubis, percibe algo que sobrepasa el entendimiento.

En el amasijo de desechos que fuese un mundo aparece súbitamente un punto negro. Crece en el centro de la luz, del polvo, del caos, crece hasta que su contorno se hace discernible.

Es la negra sombra de un caballo que se abate sobre los cascotes. Sigue creciendo hasta que tiene el tamaño de un continente. El caballo negro se alza sobre las patas traseras y lo abarca todo. Se hincha, se extiende, se tumba hasta contener en su seno el naufragio de todo el planeta.

Luego, queda enmarcado en las llamas.

Ya no queda nada en el interior de la abrasada silueta. Absolutamente nada.

Las llamas se reabsorben y la sombra retrocede, se retira, cada vez más atrás, a lo largo de un corredor infinito, totalmente vacío.

Y, después, ya no queda nada.

Es como si el mundo nunca hubiera existido. Ha desaparecido, ha acabado, y La Cosa Sin Nombre Que aúlla En La Noche ha partido con él. Y el propio Tifón también ha

desaparecido.

Una frase llega a la mente de Vramin: *Die Luft ist kühil und es dunklet, und ruhig fliesst der Rhein**. No recuerda su origen, pero nota la sensación que expresa.

Blandiendo hacia lo alto el colgante de sangre persigue al dios de la muerte.

NAVE DE LOCOS

DESPERTÁNDOSE PAULATINAMENTE, con los ojos amarillos atravesados por una luz cruda que le picotea en el cerebro como si fueran agujas eléctricas, Seth, encade nado, con los miembros cruzados sobre una plancha de acero, gime dulcemente al sentir la solidez de sus ataduras.

Su armadura ha desaparecido, y aquella débil luz a lo lejos, en el rincón, podría ser su vara estrellada; las sandalias que le llevan a cualquier parte no están a la vista.

—¡Salud, Destructor! —dice el que lleva el guantelete—. Has tenido suerte al sobrevivir a la batalla.

—¿Madrak...? —pregunta.

—El mismo.

—No puedo verte. Estas luces...

—Estoy detrás tuyo, y esas luces son para que no puedas ayudarte con la fuga temporal para dejar este navío hasta que no te autoricemos a ello.

—No lo entiendo.

—Tu batalla continúa ahí abajo. La sigo ahora mismo a través de una claraboya. Parece que llevas ventaja. Ahora mismo, el Martillo Que Hace Volar Los Soles En Pedazos golpeará de nuevo y, naturalmente, detendrás el golpe como hiciste la última vez gracias a la fuga temporal. Por eso hemos ido a recogerte hace apenas unos instantes, lo mismo que hizo Anubis hace ya tantos años. El hecho de que estés aquí manifiesta lo que va a pasar ahora. ¡Ahí está! Osiris golpea y el Martillo empieza a bajar. ¡Anubis! ¡Hay algo anormal! ¡Hay un cambio! El Martillo... ha... ha desaparecido...

—Sí, ya lo veo —responde el familiar ladrido—. Y también Osiris ha desaparecido. ¡Ha sido el General de Acero!

—¿Qué hacemos ahora?

—Nada. En lo más mínimo. Los acontecimientos siguen un rumbo incluso más favorable de lo que habíamos esperado. La reciente llegada de Seth, causada por mediación de la fuga, indica que debería ocurrir en breve algún cataclismo. ¿No es cierto, Seth?

—En efecto.

—¿Tu último golpe debía destruir el mundo?

—Es probable. No me quedé allí para asegurarme.

—¡Ahí está! —dice Madrak.

—¡Magnífico! Ahora tenemos a Seth, Osiris ha sido eliminado y el General de Acero no nos es de utilidad para nuestra pesquisa. Thoth se encuentra exactamente donde queremos que esté. Gloria a ti, Madrak, nuevo Señor de la Casa de la Vida.

—¡Gracias, Anubis! No creí que todo esto resultase tan fácil... Pero, ¿qué ha sido de La Cosa Que No Tiene Nombre?

—Seguramente, habrá caído. ¿Tú qué dices, Seth?

—Lo ignoro. La golpeé con toda la fuerza de la vara estrellada.

—Entonces, toda la operación ha concluido perfectamente. Ahora, Seth, escúchame. No te queremos ningún mal, ni queremos perjudicar a tu hijo Thot. Te hemos ayudado cuando podíamos haberte dejado morir...

—En ese caso, ¿por qué me habéis encadenado?

—Porque conozco tu carácter y tu poder, y quería razonar contigo antes de soltarte. Puede que no me hubieras dejado el tiempo necesario, así que he tenido que tomar precauciones. Deseo negociar con Thot por mediación tuya...

—¡Señor! —grita Madrak—. ¡Mira el mundo devastado! ¡Sobre él se extiende una sombra monstruosa!

—¡Es Tifón!

—¡Sí! ¿Pero qué hace?

—¿Qué dices de esto, Seth?

—Significa que he fracasado y que, en alguna parte, en medio de las ruinas, una Cosa Sin Nombre, todavía chilla en la noche. Tifón está acabando mi trabajo.

—Todo está en llamas, Señor, y no puedo abarcar con la vista el vacío que ocupa...

—¡El Abismo de Skagganauk!

—En efecto —dice Seth—. El propio Tifón es el Abismo de Skagganauk. Está expulsando a La Cosa Sin Nombre del Universo.

—¿Pero qué era esa Cosa Sin Nombre?

—Un dios —responde Seth—, un antiguo dios que, estoy seguro, ya no tenía nada de divino.

—No lo entiendo... —dice Madrak.

—Bromea. ¿Y Tifón? ¿Cómo vamos a tratar con él?

—Quizá podáis olvidaros —contesta Seth—. El resultado de lo que ha hecho quizá represente su propio exilio del Universo.

—¡En ese caso, hemos ganado, Anubis! ¡Hemos ganado! Tifón era el único a quien temías, ¿no es así?

—Sí. Los Mundos Intermedios son míos para siempre.

—¡Y míos también, no lo olvides!

—¡Claro! Veamos: dime, Seth, ¿ves cómo derivan las estrellas? ¿Te unirás a nosotros? Te convertirás en el brazo derecho de Anubis. Tu hijo podrá ser Regente. Incluso podría elegir sus propias funciones... ya sabes que no subestimo sus capacidades. ¿Qué me dices?

—Tienes que dejarme reflexionar, Anubis.

—¡Evidentemente! Hazlo. Date cuenta, no obstante, que soy invencible.

—Y no te olvides que yo combatí con Dios y le vencí.

—No podía tratarse de Dios —dice Madrak—. ¡Dios no habría sido vencido!

—En efecto —argumenta Seth—. Le has visto al final. Has sido testigo de Su poder. E, incluso ahora, no está muerto, sino tan sólo en el exilio.

—¡No te creo! No puedo...

—Sin embargo, es verdad, y tú has tomado parte en la operación, ¡sacerdote renegado, blasfemo, apóstata!

—Silencio, Seth —grita Anubis—. ¡No le escuches, Madrak! Percibe tu debilidad, lo mismo que percibe las fallas de todas las cosas. Intenta llevarte a un campo de batalla de una índole diferente en el que seas tú mismo quien combata y te veas guiado a la derrota por el sentimiento de culpabilidad que está inculcando en ti. ¡Ignórale!

—¡Pero ha dicho la verdad! He sido testigo de los hechos y no he actuado. Incluso me he aprovechado...

—¡Sin duda! —le interrumpe Seth—. El pecado es mío por completo, pero lo asumo con orgullo. Sin embargo, tú también has participado. Has sido testigo de ello y te has contentado con mirar, con calcular el beneficio que podrías conseguir de ello, mientras aquél a quien tenías que servir doblegaba la rodilla...

Anubis le golpea tan terriblemente que le lacera la mejilla.

—Deduzco que tu decisión ha sido tomada y que tu respuesta es ésta: quieres volver a Madrak contra mí. Eso no funcionará. No es tan idiota como crees... ¿no es cierto, sacerdote?

Madrak no contesta; sigue mirando por la claraboya.

—¡Anubis, nos persiguen!

Anubis se aparta de Seth y desaparece en la oscuridad. Los focos siguen lanzando su cruda luz.

—¡Es el Carro de los Diez Poderes! —dice Anubis.

—¿El de la Dama Isis? —interroga Madrak—. ¿Por qué nos perseguirá?

—Porque Seth fue antaño su amante. Quizá aún lo sea. ¿Cierto, Seth? Cuéntanoslo.

Pero Seth no responde.

—Sea quien sea —dice Madrak—, se acerca. ¿Es muy terrible la Hechicera Roja? ¿Es capaz de hacernos pasar un mal rato?

—No era tan fuerte como para no temer a su antiguo Señor, Osiris, y hubo de evitarle durante siglos enteros... y yo mismo soy tan vigoroso como Osiris. No nos dejaremos vencer por una mujer... ¡sobre todo después de haber llegado tan lejos!

Madrak inclina la cabeza, murmurando, y empieza a golpearse el pecho.

—¡Basta! ¡Es ridículo!

Seth se echa a reír y Anubis, gruñendo, se vuelve hacia él.

—¡Te arrancaré el corazón para que pagues todo esto!

Y Seth alza la mano izquierda, chorreando sangre, recién liberada, y se la pone ante el cuerpo.

—¡Inténtalo, perro! ¡Tu mano contra la mía! Tu cetro o el arma que elijas contra la mano de Seth! ¡Acércate!

Y sus ojos brillan como soles gemelos mientras Anubis se aparta para evitar su presa.

Las luces siguen brillando y girando.

—¡Mátalo, Madrak! —grita Anubis—. ¡Ya no nos vale de nada! ¡Tú llevas el guante del poder! ¡No puede nada contra él!

Pero Madrak no le contesta y dice:

—Perdóname, Seas Quien Hayas Sido, donde Seas o No Seas, por las acciones u omisiones que haya cometido o no cometido, que pudiera ser el caso actual —se golpea el pecho—. Y en caso de que...

—¡Pues dame el guante! —grita Anubis—. ¡Deprisa!

Pero Madrak sigue sin escucharle.

Un temblor recorre la nuez y, ya que los poetas, como los magos, son muy hábiles en este tipo de proezas, una puerta de acceso cerrada se abre de golpe y Vramin entra. Saluda con la caña y sonríe.

—¿Qué tal? ¿Qué tal?

—¡Atácale, Madrak! —grita Anubis.

Pero Vramin da un paso hacia adelante y Madrak no aparta la vista de la claraboya, murmurando.

Anubis blande el cetro ante sí.

—¡Ángel Caído de la Séptima Estación, vete! —dice Anubis.

—Empleas mi antiguo título —responde Vramin—. Ahora soy el Ángel de la Casa de la Muerte.

—¡Mientes!

—No. Por delegación del Príncipe, ocupo actualmente tus antiguas funciones.

Con un poderoso movimiento de torsión, Seth libera la mano derecha.

Vramin enfoca hacia Anubis el colgante de Isis y el perro da un paso atrás.

—¡Madrak, te conjuro a que mates a este hombre!

—¿Vramin? —contesta Madrak—. ¡Ah, no! A Vramin, no. Es un hombre de bien. Es mi amigo.

Seth libera el tobillo derecho.

—¡Madrak, si no quieres matar a Vramin, contén al menos a Seth!

—Tú, que quizá seas Nuestro Padre, que quizá Estés en los Cielos... —entona Madrak.

Anubis gruñe y apunta con su cetro, como si éste fuera un *bazooka,* contra Vramin.

—No des un paso más —dice.

Pero Vramin da un paso.

Un surtidor de luz se abate sobre él, pero el rayo se disuelve en la nada envuelto en los rayos rojos emitidos por el colgante.

—Demasiado tarde, perro —dice.

Anubis describe un semicírculo y llega a la claraboya en que se encuentra Madrak.

Seth libera el tobillo izquierdo, se lo frota y se levanta.

—¡Estás muerto! —dice Seth avanzando.

Pero Anubis, en el mismo momento, se derrumba bajo el golpe del Martillo de Madrak, que

le penetra en el cuello, justo por encima de la clavícula.

—No quería hacer daños —dice Madrak—. Que esto sirva para pagar en parte mi pecado. Me dejé engañar por ese perro. Me arrepiento. Te doy su vida como ofrenda.

—¡Idiota! —dice Vramin—. ¡Quería hacerle prisionero!

Madrak empieza a llorar.

La sangre de Anubis se esparce en rojas oleadas por el puente de la nuez.

Seth agacha lentamente la cabeza y se frota los ojos.

—¿Qué vamos a hacer ahora? —pregunta Vramin.

—...Bendito sea Tu Nombre, si tienes uno y algún deseo de verlo bendecido... —prosigue Madrak.

Seth no contesta y, cerrando los ojos, se sume en un sueño que durará varios días.

FEMINA EX MACHINA

ESTÁ TUMBADA, PREÑADA, encerrada en el chasis de la máquina. Una de las paredes de la celda se borra. Los hilos le han sido retirados, tanto de la cabeza como de la columna vertebral, desconectando la lógica fría, los frígidos bancos de datos, las necesidades sexicomputerizadas, los tubos nutritivos. Ha sido desprogramada.

—Príncipe Horus...

—Megra. Descansa.

—... has roto el encantamiento.

—¿Quién te infligió este terrible castigo?

—La Hechicera de la Logia.

—¡Mi madre! Siempre fue de costumbres salvajes, Megra. Lo siento. —La pone la mano encima—. ¿Por qué hizo todo esto?

—Me dijo que por un hecho que yo ignoraba... a saber, que yo estaba destinada a traer al mundo al hijo de Seth... y tenía razón.

—¡Seth! —Las huellas digitales de Horus se imprimen en la mesa de metal—. ¡Seth! ¿Te tomó acaso por la fuerza?

—¡No exactamente!

—Seth... ¿qué sientes ahora por él?

—Le odio.

—Eso me basta.

—No muestra ningún respeto por la vida.

—Lo sé. No te hablaré más de él. Vas a acompañarme hasta la Casa de la Vida, Megra de Kalgán, y vivirás allí conmigo para siempre.

—Horus, me temo que voy a parir aquí mismo. Estoy demasiado débil para ir muy lejos, y siento que se acerca la hora.

—En ese caso, que así sea. Nos quedaremos por un tiempo en este lugar.

Megra se aprieta las manos contra el vientre y cierra los ojos de cobalto. El brillo de la máquina resplandece en sus mejillas.

Horus se sienta a su lado.

Megra no tarda en empezar a gritar.

EL MATRIMONIO DEL CIELO Y EL INFIERNO

LA CIUDADELA DE MARACHEK está vacía, no está vacía, está vacía de nuevo. ¿Por qué? Escuchad...

Seth se afirma y se enfrenta al monstruo que salta hacia él.

Durante un largo momento, luchan en el patio.

Luego Seth le rompe la columna vertebral y el monstruo, gimiendo, yace en el suelo.

Sus ojos brillan como soles, y mira de nuevo hacia el lugar al que quería ir.

Luego, Thoth, su hijo, su padre, el Príncipe Que Fue Mil, descorcha de nuevo la botella de los monstruos instantáneos y extrae una nueva semilla.

La siembra en el polvo y acto seguido una amenaza florece de su mano, y se inclina también hacia Seth.

El furor que brilla en los ojos de Seth se abate sobre la criatura y de nuevo estalla el conflicto.

Y Thoth le sigue, sembrando su camino de monstruos, y los fantasmas de Seth, igual que los monstruos a los que combate, recorren furiosamente la memoria de mármol de Marachek, destruida y reconstruida, la más antigua de las ciudades.

Y, cada vez que Seth destruye un monstruo, de nuevo mira hacia cierto lugar, en cierto momento, donde combatió con La Cosa Que No Tiene Nombre y destruyó un mundo, y donde la negra sombra de un caballo que es su hijo se encabrita y lanza rayos; evitando el flujo de la destrucción, se dirige hacia aquel lugar, a aquel momento. Pero Thoth le sigue, distrayéndole de la aniquilación con sus monstruos.

Y todo es así porque Seth es la destrucción; y se destruirá a sí mismo si no encuentra nada más adecuado al alcance de la mano, o en alguna parte que pueda ver, en el tiempo o en el espacio. Pero el Príncipe es sabio y tiene conciencia de ese hecho. Por eso sigue a su padre en su viaje temporal hacia el altar de la destrucción, tras la hipnosis en la que se sumió tras el combate contra La Cosa Que Grita En La Noche. Thoth sabe que si consigue retardarle lo suficiente en su peregrinaje, aparecerán nuevas cosas sobre las que Seth puede dirigir su mano destructora. Y es así porque esas cosas pasan siempre. Pero, por ahora, se desplazan —el sabio Príncipe y el terrible padre/hijo— a través del tiempo, a lo largo, quizá, de todo el tiempo, si se le considera como extendiéndose a partir de este momento, costeando el Abismo de Skagganauk, hijo, padre y nieto.

Por eso los fantasmas de Seth y los monstruos con los que combate recorren furiosamente la memoria de mármol de Marachek, destruida y reconstruida, la más antigua de las ciudades.

SUEÑO DE BRUJA

DUERME EN LA CASA de la Muerte, en una cripta sombría y profundamente enterrada, y su consciencia no es más que un copo de nuevo que se funde, que desaparece. Pero la motocicleta del Tiempo que corre tiene fallos, y allí, en el espejo del recuerdo, se leen las batallas de los últimos días: Osiris muerto, Seth desaparecido. Y la risa verde de Vramin; Vramin, tan loco como poeta. Difícil hacer de él el Señor de la Hechicera de la Logia. Mejor no agitar las cosas de momento. Mejor dormir durante toda una era y ver cómo se las ha arreglado Thoth. Aquí, en medio del polvo de las momias y de las velas consumidas, aquí, en la cueva más profunda de la Casa de la Muerte, donde nadie tiene nombre y donde nadie busca, ni hay posibilidades de ser encontrado. Dormir, dormir y dejar pasar los Mundos Intermedios, ignorantes de la Dama Roja que es Deseo, Crueldad y Sabiduría, madre y amante del espíritu de la invención y de la belleza violenta.

Las criaturas de luz y tinieblas bailan en el filo de la guillotina, e Isis teme al poeta. Las criaturas de luz y tinieblas se quitan y se ponen los ropajes del hombre, de la máquina y de los dioses; y a Isis le gusta ese baile. Las criaturas de luz y tinieblas nacen en abundancia y mueren en un instante, surgiendo, quizá, de nuevo, no surgiendo, quizá, de nuevo; y a Isis le gustan esas costumbres.

Soñando estos sueños y lleno de temor, su buen genio se aprieta contra ella, algo pequeño que chilla en la noche.

Las ruedas giran y los rugidos de la motocicleta se hacen más regulares, lo que, también, es una forma de silencio.

EL ÁNGEL DE LA CASA DE LA VIDA

(LLEGAN EN MEDIO DE LA noche, a pie. Son tres y pasan ante lugares de piedad y de impiedad. Ante lugares de placer destinados a las razas más diversas, hasta alcanzar la Avenida de los Oráculos, bañada en luz, por la que caminan, pasando ante los astrólogos, numerólogos, lectores de tarot y echadores del I Ching.

Su recorrido les hace pasar de una zona luminosa a otra de menor luz, de un mediodía húmedo a una noche seca. El cielo limpio en que brillan las estrellas cuelga por encima de sus cabezas. La calle se estrecha, y las casas parecen inclinarse sobre ellos; las regueras están llenas de basura, niños de ojos hundidos les miran fijamente, fetos magros rodeados por los brazos de las madres.

Pisotean la basura, o pasan por encima. Nadie osa interrumpir a los tres personajes. Emana de ellos algo así como un olor de poder, y la determinación que les anima les confiere cierta distinción.

Su porte es gracioso y su capa de precioso terciopelo. Deambulan allí donde los gatos se pelean, entre cascos de botellas; y, sin embargo, es como si todo eso no existiese.

Por encima de ellos estalla una luz cegadora en los cielos: el brillo emitido por un mundo destruido por Seth llega al fin al mundo en que se encuentran, salpicándoles con colores rojizos estriados de azul.

El viento es helado, pero no se guardan de él. La palabra cópula *está raspada sobre un muro en noventa y cuatro idiomas, pero ni siquiera lo notan.*

Sólo al llegar ante una puerta que permite acceder a una máquina totalmente desmantelada se detienen un momento ante el obsceno dibujo pintado en ella.)

EL PRIMERO

Aquí es.

EL SEGUNDO

Entremos.

EL TERCERO

Sí, entremos.

(El primero toca la puerta con la punta de una caña con pomo de plata y ésta se abre de golpe. Entra, seguido por los demás.

Bajan a lo largo de un pasillo; toca en otra puerta. También ésta se abre y, una vez más, se detienen.)

HORUS

¡Vosotros!

(El hombre cuyos ojos emiten rayos verdes inclina la cabeza.)

¿Qué hacéis aquí?

EL HOMBRE QUE LLEVA BASTÓN DE HIERRO

Hemos venido a decirte que tu padre ha muerto.

HORUS

¿Quiénes sois?

EL HOMBRE QUE LLEVA BASTÓN DE HIERRO

Me has conocido con el nombre de General de Acero. Maté a Osiris y yo mismo fui hecho pedazos. El Príncipe me recogió y de nuevo llevo una envoltura de carne por un tiempo. He venido para hacerte saber lo que te he dicho y para darte mi palabra de que fue hecho sin el favor de la trampa o la mentira, sino abiertamente y en combate leal, como debe ser en tiempo de guerra.

HORUS

Eres un hombre que dice la verdad. De entre todas las criaturas, tú eres aquélla en cuya palabra más confío. Y no exigiré ninguna reparación si el combate fue honesto y durante la guerra.

Pero, ¿cuál fue el resultado de esa guerra?

UN HOMBRE GORDO Y DE NEGRO, CON ÚNICO OJO QUE ES UNA RUEDA GRIS QUE DA VUELTAS

El Príncipe dirige de nuevo los Mundos Intermedios.

VRAMIN

Y nosotros somos sus emisarios, y venimos a pedirte que vuelvas a la Casa de la Vida para que puedas reinar en ella en el puesto de tu padre, como Ángel de esa Estación.

HORUS

Entiendo. ¿Qué ha sido de Seth?

VRAMIN

Se ha ido. Nadie sabe dónde.

HORUS

Eso me complace. Más que un poco. Sí, creo que volveré.

MADRAK

(Inclinando la rodilla ante Megra de Kalgán.)

¿Quién es este niño?

HORUS

Mi hijo.

MADRAK

El hijo de Horus. ¿Tienes elegido ya un nombre para él?

HORUS

Todavía no.

MADRAK

¡Felicidades!

EL GENERAL

¡Sí, felicidades!

VRAMIN

¡Toda mi felicidad!

HORUS

Gracias.

VRAMIN

Le ofrezco el colgante de Isis, que da el poder a su dueño. Sé que la hará feliz que sea su nieto quien lo posea.

HORUS

Gracias.

EL GENERAL

Yo le ofrezco un anillo que fue un pedazo de mi primer cuerpo, y que me ha servido bien. Siempre que lo necesité me recordó lo que era la humanidad.

HORUS

Gracias.

MADRAK

Yo le doy mi bastón, para que pueda reconfortarle. Existe una vieja tradición que dice que los bastones tienen ese poder. Ignoró por qué.

HORUS

Gracias.

MADRAK

Yo debo partir para empezar un penosísimo peregrinaje de arrepentimiento. ¡Salud, Ángel de la Casa de la Vida!

HORUS

¡Te deseo un buen viaje, Madrak!

(Madrak sale.)

EL GENERAL

Hay una revolución que debo animar. Debo buscar mi caballo. ¡Salud, Ángel de la Casa de la Vida!

HORUS

¡Buena revolución, General!

(El General sale.)

VRAMIN

Y yo debo dirigirme a la Casa de la Muerte, donde reino actualmente. ¡Salud, Ángel de la Casa de la Vida! El Príncipe se pondrá en contacto contigo algún día, desde Marachek. Y los Ángeles de las otras Estaciones se reunirán para rendirte homenaje.

HORUS

¡Feliz locura y hermosos poemas, Vramin!

VRAMIN

Gracias. Creo que todo ha sido dicho.

HORUS

En efecto, así parece.

(Vramin alza la caña, un poema cae y arde en el suelo. Horus baja la vista para leerlo y, cuando alza los ojos, el hombre verde ha desaparecido.

Mientras el poema se disipa, el Ángel de la Casa de la Vida comprende que decía una verdad, pero ha olvidado las palabras, y así es como debe ser.)

(*) El aire es fresco *y* húmedo, pero turbio corre el Rin (N. del T.)